
SÓLO 375 Ptas. 2,25 €
PlayStation
¡CLUB MAX! LOCOS POR PLAYSTATION
MAX
DE LOS CREADORES DE
PlayStation Magazine
namco
V-RALLY 2
MAX
40 winks
KINGSLEY
¡4 PÓSTERS DE REGALO!
POINT BLANK 2
¡A TIRO LIMPIO!
Nº 6
1999
8 414090 203197
00006
¡TODOS ESTOS JUEGOS AL DESCUBIERTO!
CASTROL HONDA SUPERBIKES ★ AIRONAUTS ★ EVIL ZONE ★ TONY HAWK'S
SHAO LIN ★ RE-VOLT ★ 40 WINKS ★ SHADOWMAN ★ INDIANA JONES
MC

SUMARIO
ESTE MES EN LA MAX

24 TOMA DE CONTACTO
Tony Hawk

18 TOMA DE CONTACTO
40 Winks

28 ANALIZADO
Point Blank 2

14 TOMA DE CONTACTO
Shao Lin

PRE VIEW

RE VIEW

CADA MES

30 septiembre 1999

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50 • Fax: (93) 254 12 53

Directora edición española:
Magda Rosselló

Maquetación electrónica:
María José Soto

Colaboradores:
Blanca Amorós, Alfonso Catena, Oriol García, Arnau Marín, Javier Moncayo, Rosa Navarro, Sonia Ortega, Mónica Peré, Rosana Rivero, Carlos Robles, Zoraida de Torres, Guillermo Vidal.

Dirección editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona • Tel. 93 254 12 50

Jefa de Publicidad: Elena Cabrera
Publicidad
Pilar González
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 • Fax: 91 372 95 78

Publicidad de consumo
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 • Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Max*
Pº San Gervasio 16-20, 08022
Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio 16-20, 08022
Barcelona

Impresión
Rotographic - Giesa
Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: B-11748 - 99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21, esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga nº 220 Colonia Anahuac
Delegación Migue Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F.

PlayStation MAX

Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite). Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite).

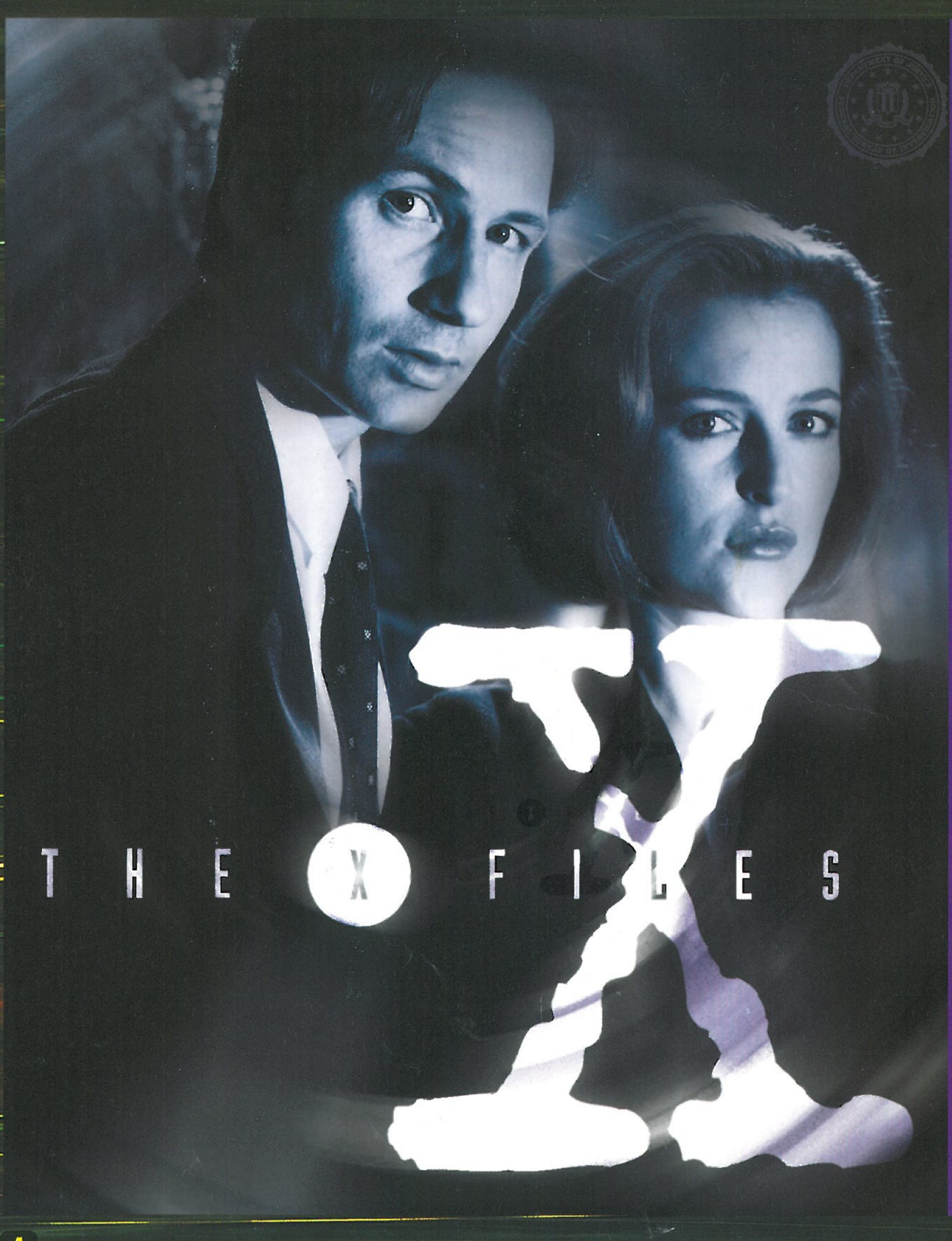
Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 63





BITS • BITS •

TODA LA VERDAD SOBRE EL



El misterio es: ¿por qué ha tardado tanto en llegar este juego? Pero bueno, ya está aquí... ¿no es fantástico?

Seguro que eres un fan de *Expediente X*. Nosotros también. De hecho, no conocemos a nadie a quien no le guste la serie. Mulder y Scully son mundialmente famosos, incluso Cerys Matthews, de la banda de pop inglesa *Catatonia*, consciente de cómo molaba la serie, les dedicó una canción, titulada como no, *Mulder y Scully*. Y fue una gran idea, sin duda.

Ya era hora de que hubiera un juego *Expediente X* para PlayStation. Estamos la mar de contentos de que el título esté finalmente acabado, y hemos decidido dedicarle la primera parte de la sección de noticias de este mes.

Lo perverso del juego es que NO eres ni Mulder ni Scully. «¡Qué fastidio!». No, no te quejes, porque eso no está tan mal; de hecho, es genial. ¿Por qué? Pues porque cuando asumes el papel de personajes de este tipo, pronto te das cuenta de que la cosa no es realista. Pero vayamos al grano, al principio del juego te enteras de que Mulder y Scully han desaparecido, y tu misión como agente especial del FBI será descubrir qué les ha pasado. Tienes que seguir el rastro de las estrellas de la serie.



La mejor forma de describir el juego es definirlo como una aventura de «apuntar y hacer clic». Si eres un veterano en el mundo PlayStation ya sabrás de lo que estamos hablando. Una aventura gráfica, exacto. Pero para aquellos jugadores menos experimentados, aclararemos que las aventuras gráficas se caracterizan porque hay diferentes escenarios, por ejemplo un despacho o una habitación de hotel, y tú tienes que ir recorriendo las diferentes estancias y descubrir lo que se oculta debajo de las piezas del mobiliario, cuadros y demás objetos, y así tratar de descubrir detalles sobre lo que ha pasado. No se trata de ir saltando por ahí como en *Crash* o de disparar a diestro y siniestro como en *Point Blank*. Aún así, lo que le falta de acción le sobra en ambientación, misterio y emoción propias de una película.

A medida que juegas, vas conociendo a personajes de la serie y hablas con ellos. Pero no creas que se trata de simples versiones digitalizadas de los personajes, sino que son los actores reales quienes hablan y reaccionan a todas tus acciones. La versión a la que tuvimos acceso conzta de 4 CD, así que el juego tiene que ser enorme. Ves echando un vistazo a los recuadros de este artículo, que pronto te proporcionaremos más información.



ASISTENTE PERSONAL DIGITAL

TELÉFONO MÓVIL

PRISMÁTICOS

CÁMARA

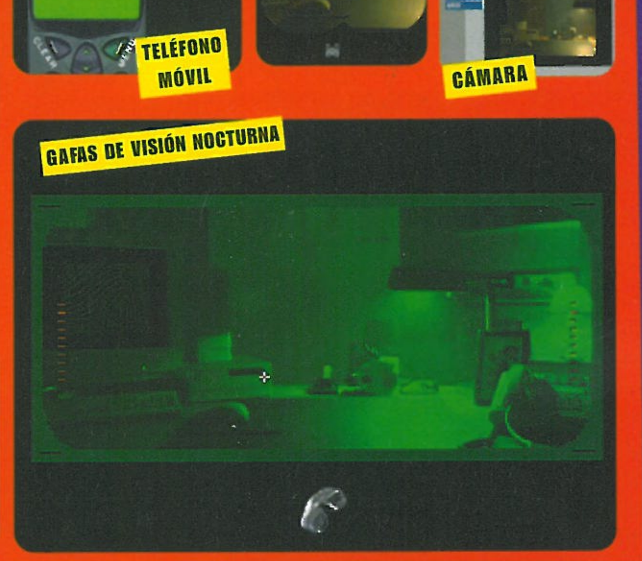
ARTILUGIOS CELESTIALES

El equipo portátil de Scully está a tu entera disposición. Contarás con una pistola (pero no dispares cuando no toca), una palanca, esposas, la insignia del FBI, además de todo esto...

LINTERNA



GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA



EL PC, MUY ÚTIL

El trabajo de un agente del FBI no tiene tanto glamour como te imaginas. La mayor parte del trabajo de campo se hace mientras estas sentado tras tu escritorio. Pasarás mogollón de tiempo buscando retazos de información en tu PC.

INTELLIGENCE NETWORK GATEWAY

Name: Mulder, Fox

Field Notes: Marital Status: Single. Graduate of Oxford University, AB in Psychology, 1982. Graduate of FBI Training Academy, Quantico.

En el ordenador podrás buscar datos sobre diversos personajes, ya sean criminales, civiles, agentes del FBI, etc.

LAS ESTRELLAS

La intro del juego nos muestra a Mulder y Scully desapareciendo; no del todo, pero es un misterio, ya verás.



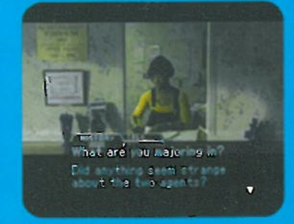




HABLAR POR LOS CODOS

Si no hubiera más personajes en el juego, te pasarías todo el tiempo andando de aquí para allá como un alma en pena. Pero la verdad es que conoces a todo tipo de gente, y eso hace que el juego sea realista. La mejor forma de averiguar cuál tiene que ser tu próximo movimiento es hablar con ellos.





¿Límite de velocidad?, ¿qué es eso?

El pasado 5 de julio Virgin presentó Driver en el circuito del Jarama de Madrid. Y, por supuesto, allí estuvimos nosotros.

Fue una jornada repleta de adrenalina. No sólo tuvimos la oportunidad de echar una partidita más con *Driver*, sino que también nos enteramos de algunas noticias y experimentamos en nuestra propia piel la emoción de las carreras. Lee, lee...

Nada más empezar, Francisco del Puerto, jefe de producto de GT Interactive, nos explicó los acuerdos de distribución entre GT y Virgin, que les permitirán lanzar conjuntamente un montón de nuevos títulos tanto para PlayStation como para otras plataformas, como *Kingdoms* que ya está disponible para PC.

Luego comenzó la demostración de *Driver*: una gozada. Realismo por un tubo en los escenarios, diversión a tope y un doblaje de primera: ha corrido a cargo de dobladores de cine profesionales, y es tan bueno que tendrás la sensación de estar viendo una película.

Reflections, la compañía que ha desarrollado el juego, ha utilizado una versión mejorada del motor de *Destruction Derby*; toda una garantía de calidad. El título cuenta —como te explicamos en nuestro análisis, *PlayStation Max* 4— con más de 35 kilómetros cuadrados reales de calles filmadas en lugares de Miami, Los Ángeles, San Francisco y Nueva York, y con más de 150.000 edificios reproducidos a partir de otros tantos auténticos. ¿Todo eso en un disco de la gris? Ya ves. Alucinante, ¿no?

Ahora bien, si eres de los que se regodea atropellando a todo bicho viviente que se pasee por los escenarios del juego, aquí lo tendrás difícil, porque llevarse a los peatones por delante resulta imposible. De hecho, si intentas atropellar a alguien, esquivará el coche como por arte de magia y seguirá su camino tan ricamente. Reflections explica por qué: «No pretendíamos hacer un juego violento». Nos parece muy bien. Pero lo cierto es que la poli es salvaje: no se detendrá ante nada con tal de acorralarte. Resultado: vehículos hechos polvo, terrazas y bocas de riego destrozadas y el departamento de policía al completo pisándote los talones porque no saben que eres uno de ellos. ¡Genial!

También probamos el juego, claro.


A ver, chicos, un poco de atención, por favor.

Tras la demostración del juego, Virgin nos mostró un simulacro de coches en el circuito. Bueno, simulacro es una palabra modesta: tres vehículos pilotados por especialistas, a todo trapo, ¡dándose de golpes unos a otros por la pista! De los tres, sólo uno quedó lo suficientemente entero como para salir del circuito «por sus propias ruedas»; los otros dos quedaron para el arrastre...

¿Impresionante? Puedes jurarlo. Pero eso no fue todo: de pronto, apareció en escena un espectacular coche de carreras estilo *Gran Turismo* y nos hizo una demostración del ruido que pueden emitir los coches con escape libre. De la prueba se encargó Jesús Blanco, un piloto profesional que nos puso el cinturón y nos dio un garbeo por El Jarama.

Después, un Chrysler Nova y un Ford Mustang como los que puedes conducir en *Driver* se adueñaron de la pista. Otra amable invitación, otra vuelta por el circuito... Cielos, ¡qué pedazo de mareo! Pero es que luego, otro par de vehículos convencionales conducidos por expertos nos enseñó la cantidad de maniobras temerarias que se pueden ejecutar con el coche de papá... ¡Y con nosotros dentro!

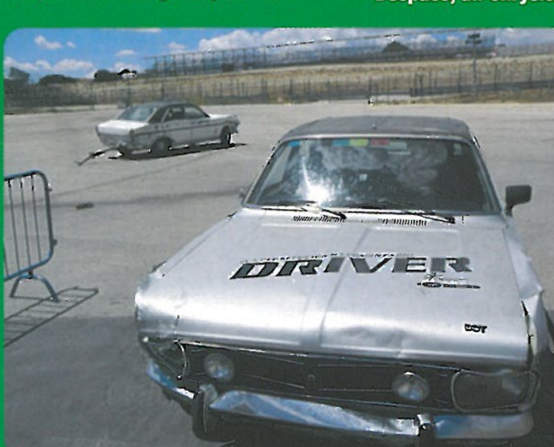
Esto ha sido más fuerte que un día entero subidos al Dragon Khan. Casi acaban con nuestros huesos... Pero ¿qué importa?, ¡queremos *Driver 2*! ¿Pedimos demasiado? Quizás no. Según un portavoz de GT Interactive, la compañía tiene previsto lanzar en el futuro una secuela del juego, y no simples discos de misiones. Por lo visto, sus desarrolladores ya están en ello. Lo que no sabemos todavía es si se lanzará para la PlayStation original o para la consola de próxima generación. Pronto tendrás más noticias, prometido.



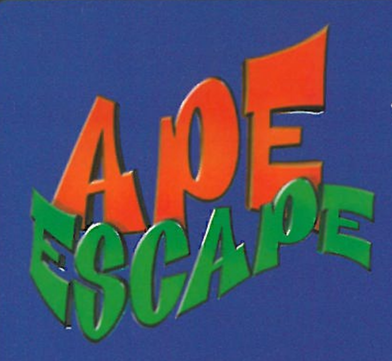


Parece una peli americana, ¿verdad?





¡Vaya pedazo de coches! ¿Nos crres si te decimos que los hemos conducido? Bueno, vale ya sabemos que no cuela.



La invasión de los monos

¿Qué harías para divertirte durante una calurosa tarde de julio? ¿Darle caña a tu PlayStation? Sí, claro, pero ¿qué te parecería ir al zoo a jugar con la consola? ¿Imposible? Pues nosotros lo hicimos...

El verano es perfecto para visitar el zoo. A nosotros nos encanta, y a nuestro perro Max también. Por eso, a veces, cuando se porta bien y no se come ninguna página de la revista, lo sacamos a pasear por el zoo. Pero esta vez estaba más contento que nunca, porque nos lo llevamos hasta el Zoo Aquarium de la Casa de Campo Madrid, a la presentación de uno de los nuevos juegos de Sony; *Ape Escape: La invasión de los monos*. El escenario no podía ser más adecuado...

En la entrada del zoo, la tira de carteles y decorados con palmeras creaban un ambiente tropical —sólo echamos en falta que cayeran un par de cocos— y unos cuantos actores disfrazados de monos nos daban la bienvenida. ¡Vamos allá!

Dimos una vueltecita por el zoo (algunos miembros de la redacción aprovecharon para visitar a la familia) y llegamos a la sala de exposiciones, justo encima del Aquarium. Allí, en una gran sala circular, desde la que podíamos ver la piscina de los tiburones, había diez consolas PlayStation con sus respectivos monitores, un par de pantallas gigantes de vídeo y música a todo volumen.

Como ya sabes, *Ape Escape* es un título de plataformas en 3-D que cuenta con grandes dosis de humor. Si ya has leído nuestro análisis del juego (*MAX 4*) sabrás de qué va la historia. Si no, atiende: un profesor chiflado inventa un artilugio (una especie de casco) que sirve para aumentar la inteligencia. Pero, como era de esperar, el casco no es perfecto, y transmite ciertas dosis de maldad a aquel que lo utiliza. Por avatares del destino, el casco cae en manos de un monito que, cuando se lo pone, empieza a maquinar la idea de controlar el mundo. Por si fuera poco, el invento también permite viajar en el tiempo. Ni corto ni perezoso, el simio planea volver al pasado, levantar un ejército de simios y dominar a la raza humana. ¿No te recuerda a *El planeta de los simios?* Sólo que, en esta ocasión, nuestro protagonista no es Charlton Heston, sino Spike, un simpático y valiente muchacho que intentará recuperar el casco y entregarlo a su propietario, devolviendo a nuestro simio y sus secuaces al zoo, que es donde deben estar.

Una de las características principales de *Ape Escape* es el uso que hace del Dual Shock. *Ape Escape* es el primer título de toda una generación de juegos que de ahora en adelante utilizarán el mando al 100% de su capacidad analógica. No sólo se ha mejorado la vibración característica del pad, sino que también utiliza al máximo los sticks para ayudar al protagonista en las funciones de inventario, selección de objetos y otras tareas especiales. Esto te puede parecer complicado, pero sólo lo será al principio: si tienes paciencia y juegas durante un rato le cogerás el tranquillo enseguida.

Y después de la presentación, ¿volvimos a casa? Ni hablar. Fuimos directos al delfinario (no, te hemos dicho que *no fuimos a casa*, gracioso). Allí el personal de Sony había organizado una gimkana destinada sobre todo a los más «peques», con golosinas, camisetas y otros regalos para los que se atrevieran a participar. Y colorín, colorado, colega. Un día estupendo.

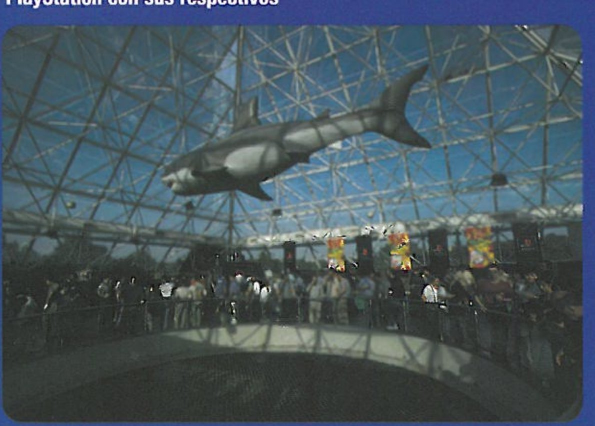
Cuando estés leyendo esto, *Ape Escape* ya estará disponible. Así que, si no tienes nada mejor que hacer, ya sabes: te vas al zoo más cercano y...

Colas interminables para probar el juego...


¿Habías visto alguna vez una PlayStation en un Zoo? Por suerte no estaba encerrada en una jaula.

Mª Jesús López, Gerente Comercial de Sony España, nos dió la bienvenida.







«Encantados de conocerles...»

¡Nos los han presentado! Ya les hemos visto la cara a tres de los lanzamientos más importantes de Sony para los próximos meses. *PlayStation Max* asistió a la exhibición de *Formula 1 '99*, *Wip3out* y *Esto es Fútbol*. ¿Quieres saber lo que vimos en Londres del 10 al 13 de julio? Pues sigue leyendo...

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

¿Qué tiene este *Formula 1*?

El escenario elegido por Sony para la presentación de *Formula 1 '99* fue el circuito de Silverstone, en el que se estaba celebrando justo por aquellos días el legendario Gran Premio de Fórmula Uno de 1999. Además de disfrutar de una espectacular carrera (¡presenciamos en directo el accidente del primer piloto de la escudería Ferrari, Schumacher!), tuvimos ocasión de asistir a una clase de Fórmula Uno. Varios expertos del sector nos facilitaron todo tipo de información técnica sobre el fascinante mundo del motor. Y, sí, vimos el nuevo *F1 '99*. Estarás ansioso por saber si supera a sus antecesores, ¿verdad? Claro, nosotros también. Sobre todo, por si supera al último... El original se clasificó en primera posición en su momento; *F1 '97*, también de Bizarre Creations, mejoró en calidad gráfica; pero el *F1 '98* de Visual Sciences... Horror, nos pasamos meses dudando que perteneciera a la serie *F1* de Psygnosis. Ahora llega *F1 '99*, encargado esta vez por Psygnosis a Studio 33, la compañía que diseñó el estupendo *Newman-Haas Indy Car*. ¿Lograrán los de Studio 33 superar el bache en que volcó *F1 '98?*

Ralph Herneyhough, programador y director del equipo de diseño de *F1 '99*, está seguro de ello. Él nos explicó todos los detalles: «*F1 '99* está mucho más definido que sus antecesores gracias a unos gráficos en alta resolución y a la mejora de los modelos tridimensionales que hemos utilizado».

Interesante. Pero no son ésas las únicas mejoras. También se ha perfeccionado la inteligencia artificial de los pilotos rivales de modo que respondan a sus homónimos en la vida real. Mientras Schumacher, por ejemplo, conduce con agresividad, los pilotos de McLaren dosifican las entradas en boxes y acometen una carrera más estratégica.

Por supuesto, en la nueva entrega podremos competir con los últimos equipos, corredores y los circuitos oficiales. Al respecto, Studio 33 ha logrado reproducir el circuito de Sepang (Malasia) tras filmarlo desde todas las perspectivas.

Otro de los detalles que nos impresionó fue el sonido digitalizado. Han conseguido que el ruido de los motores sea idéntico al que se escucharía en un circuito real. Y podemos afirmarlo: por algo nos pasamos un día entero en Silverstone...

La opción multijugador mediante cable de enlace se ha descartado en *F1 '99*, aunque permanecerá intacta la opción a pantalla partida. Ewen Honeyman, consultor técnico del programa, comentó: «Se ha llevado a cabo un esfuerzo serio en la programación. Las probabilidades de que los usuarios puedan reunir varias consolas son escasas. Ésa es la razón de que hayamos decidido eliminar la opción de cable de enlace». Pues qué pena...

Todavía es pronto para dictámenes, pero nos atreveríamos a decir que *F1 '99* pretende ser un híbrido entre juego arcade y simulador de carreras. Los que quieran jugabilidad inmediata, la tendrán, pero aquellos que se inclinen por toquetear las características de los bólidos también podrán hacerlo.

La verdad es que *F1 '99* tiene mejor pinta que su fallido antecesor, pero no sabemos si podrá convertirse en «el juego definitivo de fórmula uno en PlayStation». Te lo diremos antes de que se presente en las tiendas en octubre.

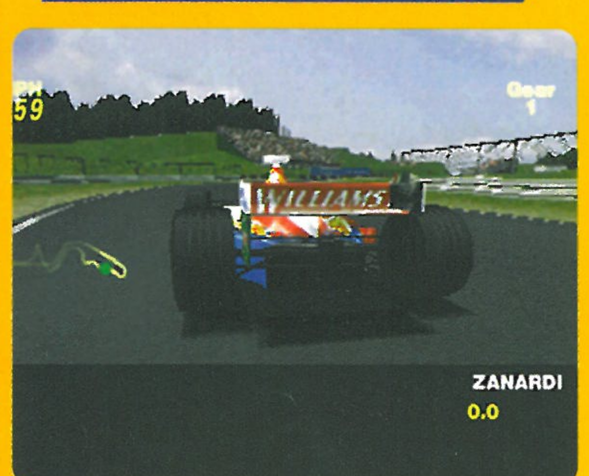








FORMULA ONE 99





¿Studio 33-Bizarre 0? Je, je... Tendremos que esperar para averiguarlo.

Jordan Technological Center

Situado cerca de Northampton, el Jordan Technological Center es uno de los centros más importantes del mundo de cuantos se dedican a la investigación sobre el comportamiento de los vehículos de Fórmula 1. Este centro cuenta con un túnel aerodinámico y con los últimos avances tecnológicos, que sus expertos emplean para mejorar el rendimiento de los prototipos.

WIP3OUT: LA RESTITUCIÓN DE UN CLÁSICO



Una sala enorme, 12 consolas y ¡nosotros! ¡Ah, qué maravilla! Este juego será una pasada, de eso puedes estar seguro. La música era estupenda, los gráficos eran espectaculares, pero lo mejor era su jugabilidad. Cuando lo pruebes verás de lo que es capaz tu PlayStation. Tiempos de carga mínimos, velocidad de vértigo y nivel de detalle increíble. Si los dos primeros *WipEout* eran perfectos, esto lo es todavía más. ¿Imposible? Ni hablar. Ya nos darás la razón.



Alan Raistrick, director de producción, Jonathan Freedman, jefe del grupo de programación, Nicky Westcott, directora de arte, y Nino Ceraolo, jefe de producto y supervisor, se encargaron de dar respuesta a todas las preguntas que se nos ocurrió plantear mientras el pad volaba en nuestras manos.

En la sede central de Sony en Londres, Chris Deering, presidente de Sony Europa, y el señor Sato, vicepresidente de Sony Japón, dieron la bienvenida a la prensa internacional y la palabra a Kevin MacSherry, jefe de producto de Sony Europa. Él fue quien llevó a cabo la demostración de *Wip3out*, la tercera parte de otra de las series que dio prestigio a Psygnosis.

El primer *WipEout* llegó a finales de 1995 (¿llevabas pañales todavía?) y la segunda entrega, *WipEout 2097*, apareció un año después. Ambos se convirtieron de inmediato en auténticas leyendas de la gris. Eran, como *Wip3out*, juegos de carreras futuristas. El original se centraba en la velocidad y las armas servían sólo para retrasar a las naves rivales. El segundo juego perfeccionó el sistema de control, contaba con unas armas más espectaculares con las que podías eliminar a tus contrincantes e incluyó una zona de boxes en la que podías recargar energía.

En *Wip3out*, los circuitos se han perfeccionado. Son ocho, pero tienen la tira de bifurcaciones y atajos. Los equipos también son ocho, y Studio 33 ha procurado que el manejo de las naves sea equilibrado en todos los casos. Además, el motor de juego se ha mejorado, mientras que la inteligencia artificial de las naves rivales es más realista, no ejecutan un recorrido perfecto, como en los juegos anteriores, sino que chocan como tú y reducen velocidad para tomar las curvas.

En cuanto a las armas, se han perfeccionado algunas de las que aparecían en *WipEout 2097* y se han añadido siete nuevas. Ahora podrás escoger entre armas ofensivas y defensivas, y los turbos esta vez te consumirán parte de energía. En cambio, la entrada en boxes para la recarga de energía no afectará a la velocidad.

La mayor innovación de *Wip3out* respecto a sus predecesores será la inclusión del modo para dos jugadores a pantalla partida que, según los chicos de Psygnosis, no ha supuesto ninguna disminución en la velocidad ni en la calidad gráfica. Lo que sí se perderá respecto al modo individual es la vista desde el interior de la cabina.

La mejora del motor de gráficos, por cierto, da soporte a imagen en alta resolución, y por otra parte no se dan casos de aparición súbita de elementos del escenario. El diseño de logos y rótulos es obra de la compañía Designers Republic, como en los títulos anteriores. El aspecto global de *Wip3out* es sobrio, futurista y más bien oscuro. Absolutamente fantástico.

Podrás tenerlo en tus manos este mismo mes de septiembre. ¿Podrás resistir la espera?

wip3out









Wip3out *será el mejor de una de las familias con más solera en PlayStation. Te encantará, seguro.*

¡Esto es un golazo!

El Club Cobden, centro en el que se reúnen los jugadores retirados del fútbol inglés y sede de la F.I.F. Pro (Federación Internacional de Fútbol Profesional), se presentó *Esto es Fútbol*, un juego que ha supuesto una sorpresa para la totalidad de la prensa especializada europea.

Jason Falk, jefe de producto, nos explicó el objetivo del equipo de programación: «Todos hemos probado juegos en los que los jugadores se veían como moscas, en los que no sabías quién estaba en posesión del balón o en los que el portero resulta incontrolable. Nosotros hemos querido desarrollar un juego de fútbol verdaderamente real».



ESTO ES FUTBOL

Dominic Cahalin, diseñador del juego, nos aclara que la totalidad de los movimientos se han reproducido a partir de modelos auténticos. Lo cierto es que sus jugadas resultan casi tan reales como las que puedes ver en cualquier estadio, y la imagen en alta resolución deja a la altura del betún todo lo que hayas visto del género en PlayStation hasta ahora. El sistema de control es intuitivo y la información que se nos brinda durante el juego es suficiente para conocer la situación en cada momento sin distraer al usuario. Disfrutarás de tus maniobras y, encima, sin complicarte la vida.

Según Cahalin, «*Esto es Fútbol* proporciona la experiencia definitiva y constituye el título de fútbol para PlayStation más real de todos los tiempos». Lo comprobarás a finales del verano.

Luis Fernández López, programador español del equipo de desarrollo de *Esto es Fútbol*, nos puso al corriente de sus estadísticas: el juego contiene una base de datos actualizada con más de 5.000 jugadores, 235 equipos, 13 estadios internacionales y más de 20 ligas y torneos mundiales. Luis Fernández también nos desveló que este título fluye en alta resolución a 25 *frames* por segundo. En España, es Ángel González Ucelay (del equipo de José Mª García) quien correrá a cargo de los comentarios.



El equipo de Brasil, cantando victoria antes de tiempo...

Rat Attack

A veces las ideas más simples son las mejores. *Rat Attack* es un juego muy sencillo, pero muy adictivo.
Al principio te puede parecer demasiado fácil, pero la acción se va complicando a medida que avanzas por los niveles. La historia empieza cuando, tiempo atrás, unas ratas fueron enviadas al espacio; ahora han vuelto, pero han sufrido mutaciones y son peligrosas. Un equipo de gatos llamado los Scratch Cats tienen que intentar librar al planeta de estas nocivas alimañas. Pero en realidad no es tan simple como parece, la historia se va complicando a medida que avanzas por los niveles. Acabar con las ratas no será tarea fácil. Por ejemplo, si éstas tocan un duplicador se multiplican, o si cualquiera de las ratas roza a uno de los gatos, éste ya puede ir preparándose para pasar al otro barrio. Aquí no parece que tengan siete vidas. Algunas veces el destructor no tiene alcance suficiente y, en el peor de los casos, aparecen súper ratas mutantes que pueden llegar a provocar todo tipo de desastres. Además, también están los *power-up*. Hay algunos muy buenos, como los aceleradores y los escudos. Pero, ¿qué hay de los malos que te congelan o invierten todos tus controles?
Con 50 niveles (15 para varios jugadores), ocho gatos, jefes, trampas, enemigos y millones de ratas, *Rat Attack* es un juego completamente loco. Pronto te ofreceremos una Preview.



Es un juego chalado. Te enganchará que no veas...

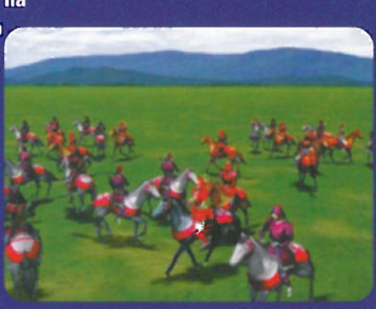


Los niveles son gradualmente más difíciles y complicados. ¡Ooops!

¡Menudo Juego!


¡Venga, a por ellos!

Como ya sabes la consola de nueva generación de Sony se lanzará a principios del año 2000. Las principales compañías de desarrollo ya han recibido de la mano de Sony los kits de desarrollo para esta nueva consola. La compañía japonesa Koei ha revelado su primer título para «PSX2», su título: *Kessen - Devisive Battle*. Se trata de un título de estrategia en tiempo real que transcurre durante la Guerra Civil Japonesa. El juego final contará con unos gráficos de impresión. Mostrará entre 200 y 300 soldados en pantalla al mismo tiempo, ¿no te parece increíble? Por supuesto, los escenarios estarán absolutamente detallados y en 3-D, claro. Como los desarrolladores han utilizado las herramientas de desarrollo de la nueva PlayStation 2 para animar grupos enormes de objetos en 3-D, el juego será capaz de mover todos los ejércitos a la vez de forma totalmente realista. Las capturas te darán una idea del potencial que tiene PlayStation 2, pero eso es sólo el principio...


¿Quienes son los buenos?

¡Cómo me pitufa la PlayStation!



Si eres uno de nuestros lectores más jóvenes te encantará saber que Infogrames ha desarrollado un juego basado en los pitufos. Se trata de un título muy divertido, al tiempo que presenta unos controles muy fáciles de manejar. Te lo pasarás bomba con las aventuras y desventuras de las pequeñas mascotas azules. Por supuesto también estará el malvado Gargamel con su inseparable gato Azrael... ¡Ahora tu hermano mayor ya no tendrá excusa para no dejarte la consola!
Se trata de un juego de plataformas con 7 niveles diferentes, cada uno de ellos con un nivel de dificultad distinto. El juego empieza cuando el malvado Gargamel captura a todos los Pitufos. Tu misión consiste en rescatarlos; para ello tendrás que visitar diversos escenarios (una mina, un volcán, el bosque, la montaña...) por los que deberás correr, saltar, montar sobre animales..., si las cosas se ponen demasiado complicadas siempre puedes contar con la ayuda de un bebé pitufo virtual que te guiará a lo largo de los escenarios.
El juego se lanzará el próximo mes de octubre y su precio será de 7.990 pesetas. ¿Te pitufa? A nosotros nos requetepitufa.

No habrá carreras en la Guerra de las Galaxias

Lucas Arts ha confirmado el rumor de que *Star Wars Episode 1: Racer* no saldrá para PlayStation. Por lo visto la compañía ha llegado a un acuerdo con Nintendo por el cual el juego no podrá lanzarse para ninguna otra plataforma durante un determinado período de tiempo. LucasArts ya había confirmado su lanzamiento hace unos meses en la E3 y en posteriores notas de prensa, sin embargo, sus acuerdos comerciales derivados del lanzamiento de las versiones de este juego para PC y N64 le impiden lanzar el título en PlayStation. No obstante, la compañía asegura que esto les permitirá centrarse en mayor medida en *La Guerra de las Galaxias Episodio 1* que está a punto de salir para PlayStation. Asimismo, la compañía planea lanzar títulos para la consola de próxima generación de Sony. De momento esperamos la llegada de *La Guerra de las Galaxias Episodio 1*, y si lo que te gustan son las carreras vertiginosas, pronto podrás tener en tus manos *Wip3out*.

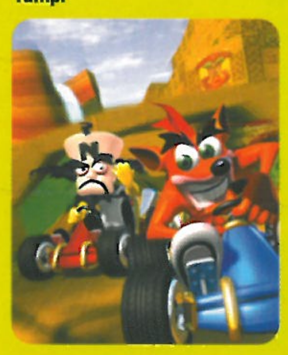
BAJO EL SOL CALIFORNIANO...

PlayStation Max viajó a finales de julio hasta Los Ángeles. No, no estábamos de vacaciones en las playas californianas, sino que fuimos a visitar a algunas de las compañías de desarrollo más importantes para PlayStation. Aquí tienes un avance de todo lo que vimos.

CRASH TEAM RACING

Los chicos de Naughty Dog nos mostraron su última creación para PlayStation: *Crash Team Racing*. Te hablamos de él en esta misma sección en *Max 4*, ¿te acuerdas? Organizamos una partida para cuatro jugadores vía MultiTap, y no veas el sarao que se montó en la sede de Naughty Dog. El control es muy parecido al de *Mario Kart*: un botón para acelerar, otro para frenar y un botón de salto para sortear obstáculos. El juego cuenta con cinco modos de juego: Aventura, Time Trial, Versus, Gran Prix y Battle. Tienes la posibilidad de elegir entre ocho personajes diferentes, todos ellos pertenecientes a la saga *Crash*. Encontrarás a Tiny The Tiger, Coco, y el mismísimo Crash, además de un montón de personajes secretos. Al final del juego podrás elegir hasta ¡15 personajes! Vimos un esbozo del jefe de final de nivel con el que deberás competir al final del juego, y te aseguramos que su aspecto no es precisamente encantador. Hay 16 niveles principales más dos secretos, y en algunos de ellos podrás tomar atajos para llegar antes. *CTR* cuenta con un nuevo motor de juego. Sus desarrolladores han creado una nueva tecnología para las modalidades de dos, tres y cuatro jugadores, la misma que utilizarán para los juegos de «PSX2». Gracias a esta nueva técnica los escenarios aparecen muy detallados y sin pixelarse lo más mínimo. La sensación de velocidad es increíble en todos los modos de juego. Otro aspecto muy importante del juego es la exploración, puedes recoger manzanas y *power up*. Éstos van desde disparar a tus contrincantes, obtener un escudo, lanzar cajas de TNT, o volverte invisible por un tiempo. Todo esto sin mencionar el nuevo sistema de turbos, hay cuatro diferentes los dos que ya aparecían en los anteriores títulos de la serie más dos nuevos: el powerslide y el turbo ramp.





MUPPET RACER

¿Un juego protagonizado por los Teleñecos? ¡Qué guay! Se trata de un juego inspirado en la última película de los Teleñecos, *Muppets From The Space*, (que se estrenará en Europa las próximas Navidades). Los desarrolladores del juego son los chicos de Traveller Tales, los creadores de *Rascal*, *Toy Story* y *A Bug's Life*. *Muppet Racer* cuenta con un montón de niveles. Puedes elegir hasta 16 personajes diferentes. Cada personaje cuenta con su propio vehículo, cada uno de ellos con unas especificaciones determinadas. El juego cuenta además, con pistas de bonificación y un montón de *power up* diferentes y opción de juego para dos jugadores. *Muppet Racer* es un juego de carreras dirigido a los fans de los Teleñecos. La versión que vimos era todavía muy inicial, de hecho, el juego no está previsto para su lanzamiento hasta enero del año que viene. Deberá mejorar mucho si quiere estar a la altura de *Crash Team Racing*, pero aún tiene tiempo de conseguirlo. El próximo mes de septiembre, en la feria de la ECTS en Londres, tendremos ocasión de ver una beta más avanzada.



SPYRO 2



Spyro bien se merecía unas vacaciones tras rescatar a las familias de dragones y haber recuperado todos los tesoros robados, ¿verdad? Pues bien, al cruzar el portal que lo debía llevar hasta Dragon Shores fue transportado a un lugar desconocido y peligroso. El malvado Ripto ha urdido un nuevo plan para destruir el país y Spyro deberá detenerlo. ¿Lo conseguirá? Bueno, en esta ocasión Spyro es algo más fuerte y cuenta con algunas habilidades nuevas como nadar y escalar, además de las que ya tenía en el título original. El original pecaba de una acción un tanto demasiado repetitiva, pero éste ofrece más opciones de juego, cuenta con 24 niveles diferentes y un total de 140 personajes. Pero lo más innovador de este título es su nueva estructura de juego. En el original tu única misión era en recoger cristales y rescatar dragones, ahora los niveles son mucho más largos y además de la tarea principal de cada nivel que consiste en llegar al final y conseguir un talismán, hay toda una serie de tareas secundarias, minijuegos a los que podrás acceder tras haber derrotado a un determinado número de enemigos. Los primeros niveles son de iniciación en los que deberás aprender a nadar, escalar, etcétera. Para progresar a través de las 2/3 partes del juego necesitas sólo completar los objetivos principales, pero llegado a ese punto si quieres seguir avanzando deberás completar todos los minijuegos tales como un juego de hockey, pequeños puzzles y localizar áreas secretas. En *Spyro* también se han mejorado los escenarios que incluyen efectos de luz en el agua, nieve, lluvia, etcétera.
Los *power up* también adquieren mucha importancia y en muchas ocasiones serán imprescindibles para terminar los subjuegos.
El mes que viene te ofreceremos más información sobre este título que se lanzará en noviembre.



EXPEDIENTE X

En los estudios de Fox Interactive además de recorrer los diversos escenarios donde se rueda actualmente la serie *Expediente X*, (sí, tenemos mucho morro, lo sabemos. Je, je, je), tuvimos ocasión de ver el juego. Presenta 30 escenarios diferentes, y acabarlo puede representar una media de unas 40 horas. Las imágenes de vídeo que componen el juego son de una extraordinaria calidad. Como ya sabes, no puedes dirigir ni a Mulder ni a Scully, pero... ¡aparecen al final!, para ayudarte a resolver el misterio que estás investigando. El título mezcla la perspectiva en primera y tercera persona, y momentos de acción trepidante con otros de intución. En muchas ocasiones deberás tomar todo tipo de decisiones que influirán en el desarrollo del juego. El título estará traducido al castellano y las voces de los personajes serán las mismas que las de los personajes de la serie de televisión.
El título presenta un montón de finales distintos, pero un sólo misterio que resolver, ¿te atreves? Pronto tendrás más noticias.

THE X FILES





Los Favoritos

En estas páginas sólo encontrarás los mejores juegos para PlayStation. No te vayas de compras sin esta guía.

La clave

Arcade · Shoot 'em up · Plataformas · Aventuras · Rol · Estrategia · Beat 'em up · Deportes · Simulador de vuelo · Puzzles · Carreras · Jugadores · Sonido · Cable de enlace · Ratón · Dual Shock · Pistola de luz · Tarjeta de memoria · Volante · Analógico

TÍTULO	PUNTOS
	??%
Ace Combat 2	86%
Actua Golf 2	75%
Actua Soccer 2	80%
AK's Smash Court Tennis	92%
Akuji the Heartless	89%
Alundra	90%
Apocalypse	83%
Asterix	73%
B Movie	82%
Bichos	82%
Bio Freaks	83%
Blast Radius	85%
Bloody Roar	80%
Bloody Roar 2	89%
Brian Lara Cricket	85%
Broken Sword 2	82%
Bushido Blade	82%
Bust A Groove	88%
Bust-A-Move 2	92%
Bust-A-Move 4	80%
C3 Racing	78%
Castlevania	70%
Circuit Breakers	89%
Civilization II	84%
Cool Boarders 3	91%
Crash Bandicoot	95%
Crash Bandicoot 2	93%
Crash Bandicoot 3: Warped	91%
Crime Killer	76%
Croc 2	80%
Dead or Alive	86%
Destruction Derby 2	89%
Devil Dice	88%
Die Hard Trilogy	93%
Doom	80%
Driver	95%
Duke Nukem	80%
Dynasty Warriors	77%
Everybody's Golf	85%
Exhumed	87%
FIFA '99	89%
Final Fantasy VII	97%
Formula 1	95%
Formula 1 '97	90%
Future Cop: LAPD	82%
Gex: Deep Cover Gecko	86%
Gex 3D: Enter the Gecko	80%
Gran Turismo	98%
Gransteam Saga	88%
ISS Pro	90%
ISS Pro '98	96%
Kensei	83%
Klonoa	78%
Kula World	90%
Kurushi	89%
Legacy of Kain: Soul Reaver	93%
Marvel Super Heroes	77%
Marvel Super Heroes Vs Street Fighter	89%
MDK	79%

Game	Rating
Medievil	85%
Metal Gear Solid	95%
Micro Machines V3	89%
Monkey Hero	80%
MK Trilogy	78%
Motorhead	85%
Moto Racer	79%
Motor Toon GP 2	80%
Mr Domino	75%
Music	88%
NBA: In the Zone 2	78%
NBA Live '98	78%
NBA Live '99	91%
NBA Pro '98	85%
NBA Pro '99	79%
Need For Speed 3	81%
NHL '98	81%
NHL 99	74%
Nuclear Strike	71%
Oddworld: Abe's Oddysee	90%
Oddworld: Abe's Exoddus	89%
Omega Boost	95%
One	82%
Overboard	80%
PaRapper the Rapper	89%
Point Blank	84%
Populous: El Principio	85%
Porsche Challenge	87%
Poy Poy 2	85%
Pro 18 Golf	81%
Rage Racer	94%
Rally Cross	78%
Resident Evil	98%
Resident Evil 2	91%
Ridge Racer	94%
Ridge Racer Revolution	88%
Ridge Racer Type 4	97%
Rival Schools	86%
Road Rash 3D	81%
Rollcage	79%
R-Type Delta	82%
S.C.A.R.S.	79%
Smash Court Tennis	84%
Soul Blade	91%
Speed Freaks	78%

Game	Rating
Spyro the Dragon	90%
Star Wars: Teras Kasi	81%
Street Fight EX Alpha	90%
Street Fighter Alpha 3	96%
Street Fighter Collection 2	85%
Super Pang	77%
Super Puzzle Fighter 2	91%
Syndicate Wars	77%
T'ai Fu	86%
Tank Racer	71%
Tekken 2	96%
Tekken 3	98%
Tempest X3	79%
Tenchu	87%
Test Drive 4	84%
Tetris X Puzzler	77%
Theme Hospital	83%
Tiger Woods '99	70%
Tobal No. 1	82%
Toca 2 Touring Cars	82%
Tomb Raider 2	94%
Tomb Raider 3	90%
Tombi	81%
Total Drivin'	83%
Total NBA	83%
Total NBA '96	80%
Treasure of the Deep	78%
Triple Play 2000	89%
Twisted Metal 2	79%
Um Jammer Lammy	90%
Vandal Hearts	83%
Victory Boxing 2	76%
Vigilante 8	78%
V-Rally	88%
V-Rally 2	86%
WarCraft 2	82%
Wargames	86%
Warhammer	76%
Warhammer: II	78%
Warzone 2100	90%
Wild Arms	84%
Wipeout 2097	97%
World Cup '98	88%
WWF Warzone	80%
X Men vs Street Fighter	72%





Mamporros en salsa china

¿Cuántos «simuladores de niño del medievo chino» has visto en PlayStation? ¿Ninguno? Bueno, pues aquí tenemos el primero. ¡Y mola!



Shao Lin es, junto con la aparente desaparición de Leticia Sabater de la televisión, uno de los acontecimientos más importantes de los últimos tiempos. Han tenido que pasar un montón de siglos para macerar este CD, para darle ese saborcillo que tienen los juegos de rol con toques medievales, al mismo tiempo que se le concedía la gracia de la animación mediante captura de movimiento y unos brillantes gráficos tridimensionales. *«Shao Lin nos congratula con su inesperada presencia... Presta atención, pequeño Saltamontes...»*

¿Cuántos *beat 'em up* de PlayStation te permiten jugar con más de un amigo en el modo multijugador? Ninguno. Sólo *Thrill Kill* era compatible con el MultiTap, y no llegó a ver la luz. Cuando te juntas en casa con dos o tres amiguetes para pasar la tarde jugando a *Tekken*, tienes que pasar el mando cada dos minutos a uno de ellos porque sólo pueden jugar dos a la vez... ¡Es un rollo! Bueno, pues *Shao Lin* no sólo te permite jugar con otras tres personas vía MultiTap, sino ¡con otras siete! ¡Ocho luchadores en pantalla! Basta con enchufar un MultiTap en cada uno de los puertos de los controladores y los cuatro mandos correspondientes en cada MultiTap. O cuatro mandos en un MultiTap y un solo mando en el otro puerto —si sólo tienes un MultiTap, para jugar cinco personas—; o tres y tres, o cuatro y dos, o la combinación que quieras. Todo depende de los MultiTap y los mandos que tengas. ¡Es una gozada!

Tienes varias opciones para los modos multijugador. Primero eliges el número de adversarios que quieres que participen en el combate: dos, cuatro u ocho. Si eliges dos, jugarás el clásico uno contra uno de todos los juegos de lucha (contra un amigo o contra la CPU). Si escoges cuatro u ocho, podrás seleccionar el tipo de lucha: todos contra todos, por equipos, por turnos...

Supongamos que eliges «cuatro luchadores» y sólo tienes tres mandos (los tres en un MultiTap, o dos en el MultiTap y otro en el puerto que queda libre, insistimos en que la combinación da igual): serían tres luchadores controlados por los jugadores con los mandos y sobraría uno, que sería controlado por la CPU. De la misma manera, puedes jugar solo y seleccionar el modo de «ocho luchadores», por ejemplo, con lo que tendrás que enfrentarte a siete malos dirigidos por la consola, ¿lo pillas? Es la mar de simple: tú enchufas todos los mandos que tengas, eliges modo de juego y pulsas Start. La CPU se queda con todos los luchadores «que no tengan mando propio» y ya está, empiezan los mamporros. ¿Te imaginas el salón de tu casa, contigo y siete amiguetes más saltando, gritando, pataleando, riendo y llorando de rabia?

Dicho así a lo mejor piensas que es un lío, ¿no? En los juegos de dos luchadores a veces las cosas suceden tan rápido que apenas te enteras, ¿cómo te vas a enterar si hay ocho personajes en pantalla? Pues aunque no lo creas, te enteras de todo. Polygon Magic, el equipo de desarrollo responsable de *Shao Lin*, ha conseguido hacer que todo resulte increíblemente sencillo. En todo momento luchas contra un solo personaje, tanto si hay dos en pantalla como si hay ocho. Con el botón L1 seleccionas el personaje al que quieres atizar, y sobre su cabeza aparece una flechita que te indica que está seleccionado. Así, todos los golpes que ejecutes irán dirigidos al luchador que tienes seleccionado. Si pulsas otra vez L1, la flechita de selección se desplazará a otro personaje, etc. La cámara se acerca o se aleja según el número de personajes que queden en pie, ofreciendo una vista más panorámica cuando están todos separados y acercándose cada vez más a los personajes a medida que quedan menos (hasta que, cuando sólo hay dos luchando, lo ves todo como en cualquier *beat 'em up*, desde muy cerca).

Junto a cada luchador también aparece una barrita de vida, como las de los viejos *beat 'em up* en *scroll*, ¿te acuerdas?: *Fatal Fury, Ninja Gaiden* o el modo «Tekken Force» de *Tekken 3*. En todos, cuando atizabas a un malo, veías en una pequeña barra de energía la vida que le quedaba. En *Shao Lin* sucede lo mismo: puedes seleccionar a los personajes a los que

El tipejo de la izquierda no hace otra cosa que seguirte, ¿qué querrá?





Queda poco para que el tiempo se acabe.



¿Querías cara nueva? No es un buen principio.



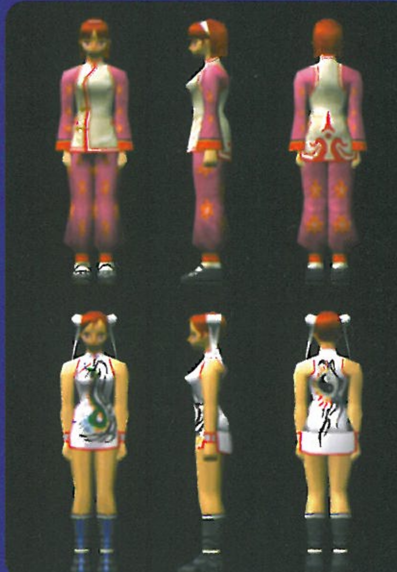
Te tienen rodeado. ¡Haz algo, rápido!



les quede menos vida para darles lo suyo y vencerles sin esfuerzo, y así te anotarás más puntos. Las posibilidades estratégicas son muchísimas...

Pero espera un momento, porque no todo en la vida son los mamporros... El caso es que *Shao Lin* no es sólo un juego de peleas, sino ¡también un juego de rol! El modo Aventura es casi un juego distinto por derecho propio, un juego de rol con escenarios en 3-D en el que controlarás a un niño chino precioso o a una niña con largas coletas... Ambos son huérfanos y comenzarán su aventura en la provincia china de Cantón. A lo largo de la historia tendrás que hacerles aprender artes marciales, y ellos crecerán, engordarán, adelgazarán, ganarán dinero o enfermarán dependiendo de las decisiones que vayas tomando.

Hay artes marciales muy diferentes entre las que elegir, y según la que escojas, tu aventura empezará en un sitio o en otro. El *shao lin* es la técnica que da nombre al juego, pero hay muchas más, y con cada una, la historia en el modo Aventura será completamente diferente. A medida que avanzas, hablas con personajes, ganas dinero, compras cosas... y peleas. Ahí es donde está lo bueno. A diferencia de las peleas por turnos de *FFVII*, aquí los mamporros son en tiempo real. Te enfrentas a uno o varios personajes en un escenario totalmente tridimensional con los movimientos que correspondan a la técnica que hayas escogido al



principio de la aventura.

En los modos que son sólo de lucha también puedes escoger el arte marcial que quieras, además del personaje. Pero recuerda que son *completamente* diferentes: los combos que sepas hacer en *shao lin* no te servirán para nada si escoges la técnica *t'ai chi*, y viceversa. «*Cierra los ojos y visualiza tu fuerza, pequeño Saltamontes...*»

Los gráficos de todo el juego son impecables, sobre todo los de los modos de lucha. Los escenarios en el modo Aventura son más simples, con tres vistas diferentes, pajaritos volando y un montón de cosas, pero los gráficos durante las peleas son comparables al menos a los de *Tekken 2*. En Aventura puedes entrar en las casas, hablar con los personajes que te encuentres, elegir entre diferentes contestaciones a las preguntas que te hagan, etc. Y si lo tuyo no es el rol, podrás luchar sin acordarte siquiera de este modo —que, como decíamos antes, es casi otro juego por sí mismo, como los tres de *Die Hard Trilogy*— y quedar con siete amigos una vez por semana para destrozar tu casa (no os lo toméis al pie de la letra...).

El modo Time Attack también es digno de mención: a diferencia de los Time Attack de todos los *beat 'em up* que hemos visto hasta ahora, aquí lo que te vas cargando son personajes distintos en tiempo real a lo largo de un laberinto. Estos personajes son muñecos de madera como Mokujin, el de *Tekken 3*, y tienes que írtelos cargando a medida que te salen al paso hasta llegar a una sala final, donde acaba el «nivel». Es una auténtica virguería, aunque por supuesto sigue siendo más divertido darles a los personajes que controlan tus amigos...

El mes que viene tendrás nuestro veredicto final, y te explicaremos en qué consisten todos los submodos de esta maravilla de la variedad, la jugabilidad y la tecnología.

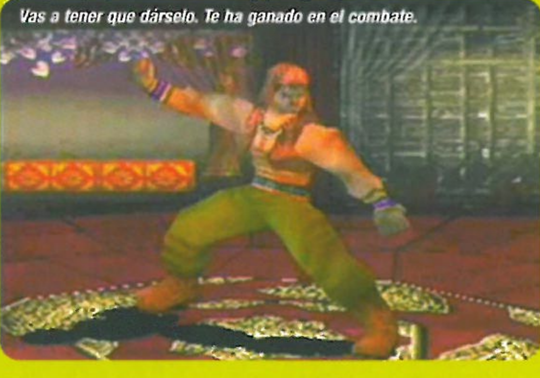
Primera Impresión

Una maravilla de la variedad, la jugabilidad y la tecnología. Soñamos con tener el título final en nuestras manos.





Quiere tu dinero, ¿vas a dárselo por las buenas?


Vas a tener que dárselo. Te ha ganado en el combate.

El peligro anda cerca. Se oyen rumores de bandidos malvados que destruyen casas y roban a los más pobres. Ése es uno de los principales motivos por los que no dejarán salir del poblado a alguien tan jovenzuelo como tú. Pero también dentro de tu propio pueblo encontrarás a algún macarra post-medieval con ganas de bronca. Una oportunidad perfecta para hacerte con una reputación, aumentar tus posibilidades de salir, adquirir fuerza y experiencia, perfeccionar tu técnica y descargar un poco de adrenalina.



Dos gemelos con ganas de pelea. Una victoria fácil.


Yang Hui. Sí, se parece a un personaje de Tekken, ¿y qué?



Cuatro personajes. ¿Quién caerá primero?

¡AL ATAQUEEERRRR!

¿Sólo un enemigo? Bah, esto está «chupao»...

No podía faltar el clásico modo para dos jugadores.

Posiblemente el modo más importante de *Shao Lin* es el Versus, un *beat 'em up* puro y duro pero mejorado con multitud de opciones. Escoges entre uno de los ocho personajes disponibles, luego una de las técnicas de lucha —no sabemos cuántas habrá en la versión final del juego, por ahora son ocho—, después el número de luchadores (dos, cuatro u ocho) y por último el tipo de juego (grupos, arena o por turnos). Lo mejor es que, incluso cuando hay ocho personajes en pantalla atizando combos a saco, no se pierde ni un solo *frame*. No te lo podrás creer. Nosotros todavía no nos lo creemos. La cosa, sin embargo, tiene truco: si los jugadores en pantalla son dos o cuatro, aparecen con el aspecto del personaje elegido en el menú anterior; sin embargo, si vas a luchar contra otros siete personajes, todos son «Mokujines», cada uno de un color. Y es porque los «Mokujines» tienen menos polígonos, aunque a primera vista no se note. Además, como cada uno aparece con un color diferente, nunca te confundes de luchador (si todos los personajes fuesen luchadores normales, con ropa, cara y pelo, sería fácil equivocarse). Lo mejor de jugar ocho personas a la vez es que siete os podéis poner de acuerdo para dejar K.O. al «Mokujin» que peor os cae...



Versión PlayStation del viejo juego de sobremesa «Quién es quién».



¡Aaaahhh! ¿Alguien recuerda de qué color era mi «Mokujin»? ¿Es ese que ya no se mueve?

EL PUEBLO DONDE CRECÍ



Un pueblo pequeño, no cabe duda.



Qué lugar tan agradable. Lástima que la gente sea tan antipática...

Cuando comienzas el juego Aventura con cualquiera de los personajes —en principio los dos se llaman Jun, pero los podrás bautizar antes de comenzar la historia—, eres tan sólo un niño. Los habitantes de tu pueblo natal no te dejarán abandonar el lugar hasta que no estés preparado, y cuando lo estés, aún tendrás que esperar a que el Gran Maestro te dé su permiso.

Vives en un pequeño poblado chino del siglo XIX, con sus casitas de papel, sus arbolitos bien podados y sus gentes amables... y no tan amables. También hay ladrones y delincuentes, ya verás. El caso es que no te has criado en un sitio muy grande (apenas tiene una población de 10 personas en total). A pesar de los incómodos zuecos que calzas, podrías recorrer el escenario en menos de un minuto. Entra en las casas, charla con la gente que encuentres, cambia de cámara para no extraviarte, observa los dulces gorriones que revolotean al ras del suelo... ¡Pero hay todo un mundo ahí fuera! ¿O prefieres pasar el resto de tu vida en estos pocos metros cuadrados de escenario?



No sabemos muy bien qué pone, pero vamos a entrar de todas formas.



Te esperan cosas muy interesantes ahí fuera.

LAS ARTÍSTICA



El drunken te parecerá un poco raro al principio, pero es muy divertido.

En la versión que hemos probado de *Shao Lin* hay ocho artes marciales, aunque no sabemos si se incluirá alguna más en el juego final. Todos los estilos de lucha están basados en técnicas chinas auténticas, y los movimientos resultan increíblemente reales

El estilo shao lin se basa principalmente en los pies.



COMO JUN POR SU CASA...



Una buena mujer. No muy útil, pero buena.



La misma mujer de antes llorando por no haber podido ayudarte.



Este señor quiere aprender el estilo shao lin. Tu también.

En el modo Aventura (de rol), comienzas jugando en tu pueblo natal. Allí todo el mundo te conoce desde que eras pequeño. Conocen tu historia, y ahora que has crecido pueden contarte la verdad sobre tus padres. Pregunta a todo aquel que veas en la calle, y entra en sus casas para seguir investigando. Puede que algún personaje no te conteste porque te considere demasiado joven, pero cambiarán de idea. Insiste, porque algunos saben más de lo que en un principio estarán dispuestos a contarte...

Más que una carnicería, parece un escenario de Resident Evil.

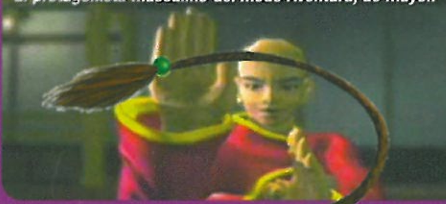
PERSONAJES



Al principio puedes escoger entre estos personajes, pero seguro que hay más secretos. Seguimos buscando.

En el modo Aventura sólo puedes escoger entre dos personajes (niños, al empezar la historia), el chico o la chica; pero tanto en el modo Versus, como en el Time Attack podrás elegir entre ocho luchadores distintos (adultos). Todos los personajes están perfectamente texturados y su captura de movimiento es perfecta. Incluso la tela de los vestidos ondea con el viento de una forma casi real... ¡Nos molaaaaa! Y la soltura con la que todos los personajes se mueven libremente por el escenario es espectacular. Los movimientos y combos se ejecutan mediante combinaciones de botones, pero las diferencias entre los movimientos dependen mucho más del tipo de lucha que escojas que del personaje con el que decidas jugar. ¿Habrá personajes secretos? Seguro que sí.

¿Por qué les gustarán tanto los panda a los orientales?



El protagonista masculino del modo Aventura, de mayor.



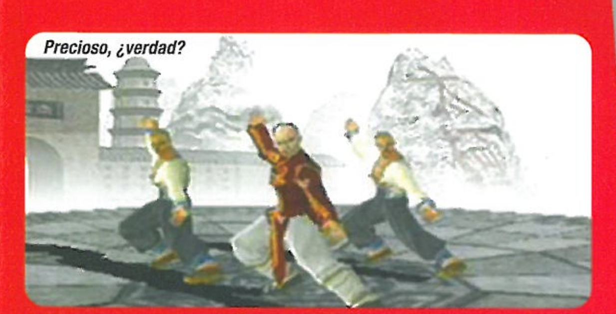
La chica, monísima.

ARTES MARCIALES

gracias a una maravillosa captura de movimiento. El estilo *shao lin* se compone sobre todo de movimientos con los pies (hay un montón de patadas diferentes); el estilo *hung gar* imita los movimientos de varios animales; el *jeet kune do* combina movimientos con las manos y los pies; el estilo *eight drunken sages* se basa en «movimientos muy poco deportivos»; el *t'ai chi* se compone de combinaciones de movimientos muy sencillos y fáciles pero elegantes y eficaces, etc. Te costará un poco decidirte, pero acabarás probándolos todos en todos los personajes.



Puedes escoger cualquier estilo de lucha al margen del personaje.



Precioso, ¿verdad?



¿Dulces sueño

Irse a dormir es un rollo. Pero si, además, tus sueños se parecen en algo a los de este juego, volverás a meterte en la cama de tus padres en menos que canta un gallo.

Te dispones a chutar a portería; está totalmente despejada, no puedes fallar. ¡Vas a conseguir el gol de la victoria en la final del Mundial! Le das al balón y... ¡Oh, no! Tu madre te despierta y te obliga a levantarte de la cama para ir al colegio. ¡Argh! Entra en el mundo de ensueño de *40 Winks* y esto no volverá a sucederte. De acuerdo, no podrás jugar a fútbol, ¡Pero podrás convertirte en un robot, en un monstruo o en un guerrero ninja, tanto tiempo como quieras! ¡Qué gozada!

40 Winks es una aventura en 3-D que se desarrolla en los sueños de los niños. Te presentamos un título de plataformas que te transportará a un lugar donde todos tus sueños pueden convertirse en realidad. Pero, como siempre, nada es perfecto. Resulta que hay un malo: un viejo avaro llamado Nitekap. Se trata de un tipo gruñón y antipático que no consigue pegar ojo desde hace siglos. Como está muy irritado se ha propuesto conquistar este mundo de sueños para dominarlo a su antojo. Su objetivo es conseguir que nadie pueda jamás conciliar tranquilamente el sueño, y que toda la humanidad sufra pesadillas hasta el fin de los días. Para ello se ha dedicado a secuestrar winks (las criaturas que nos traen los dulces sueños) para convertirlos en hood-winks (las que provocan pesadillas). Ahora sólo quedan 40 winks libres y tu misión será mantenerlos alejados de las garras de Nitekap, para que no se conviertan en hood-winks, y salvar así a la humanidad de padecer horribles sueños. Puedes controlar a Ruff y a Tumble, un par de bebés que irán en busca de los winks sorteando numerosos peligros a través de 18 fantásticos niveles de plataformas.

La situación se convierte en un auténtico mal sueño cuando te encuentras rodeado de fantasmas y esqueletos en el castillo o cuando los zombies y el monstruo de Frankenstein se cuelan en este mundo de pesadilla. También están Thread-bear y los jefes, arañas gigantes que te persiguen y barcos piratas que tiran bombas. ¡So-co-rroooo!

¿Un par de bebés luchando contra extraterrestres y robots? ¿Cómo te lo montarás para vencerles? ¿A golpe de pañal? No, eso no resultaría, seguro. En lugar de eso, métete en un lavabo público conviértete en robot y salva al mundo con armas mega-potentes; o en ninja, y salta de cuerda a cuerda rebanando a tus enemigos con una espada. ¡Es divertidísimo! A nosotros nos encanta la carrera de cohetes. Es alucinante. Puedes alcanzar velocidades de vértigo cabalgando en un cohete a súper propulsión por fantásticas pistas en 3-D. ¡Verás cómo te ríes! Pero lo realmente impresionante es que esta versión de *40 Winks* está tan o más lograda que la de N64. Las secuencias de vídeo son mejores que las de *Abe's Exoddus* y los gráficos son de lujo. Pero Nitekap y Thread-bear se llevan el premio gordo como la mejor pareja de malos desde Gargamel y Azrael.

40 WINKS
40 Winks despierta en octubre.

¡Ey! ¡Montón de huesos! Apártate de m o te ataco con mis mocarros.



40 Winks es lo más parecido a unos buenos dibujos animados. No podemos esperar para jugar con él.



¿Un bebé que no se hace pipí encima? ¡Qué poco realista!

Primera Impresión

Ape Escape, *Bugs Bunny* y ahora *40 Winks*. Con estos juegos de plataformas nos están malcriando. Y bien, ejem, ¿Acaso alguien se queja?





Puede que Ruff sea veloz como el rayo, pero sus pijamas son cutrísimos.



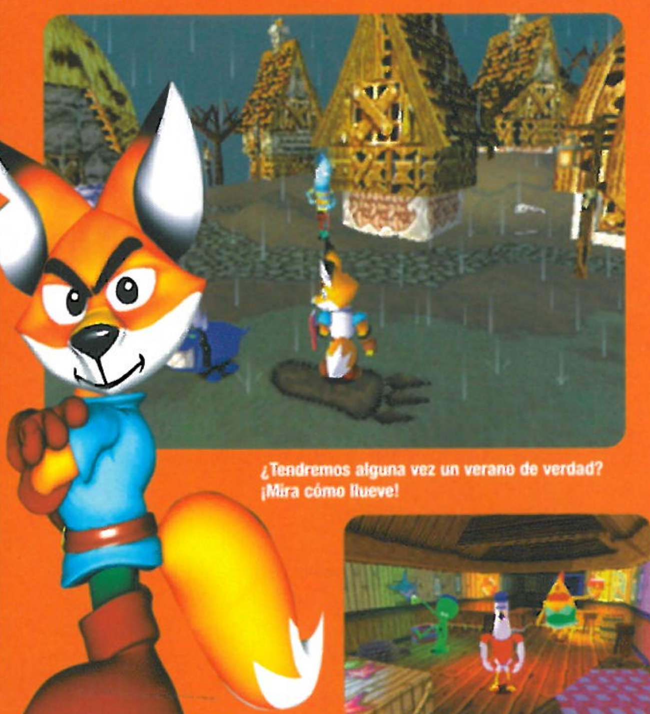
¡Brrr! Los niveles de pesadilla. Ten cuidado con los zombies.

...no puede dormir y quiere sumirte en ...res pesadillas.



Cuenta la leyenda...

Se ha hablado de él durante mucho tiempo, pero finalmente este nuevo y atractivo juego de plataformas en 3-D está a punto de llegar.



¿Tendremos alguna vez un verano de verdad? ¡Mira cómo llueve!

Los autores son los mismos que hicieron el bonito, pero simplón *Rascal*. Esperemos que este nuevo título de plataformas en 3-D disponga de los mejores gráficos, pero también de una buena jugabilidad. Kingsley, el zorro protagonista del juego parece un tipo guay. El brujo Bad Custard está haciendo estragos en el Reino de las Frutas, y como aprendiz de caballero, Kingsley es el único que puede salvarles. Durante tus viajes se te pedirá que explores, que resuelvas puzzles y que combatas contra el enemigo. Todo el juego es muy de capa y espada. Al principio aprenderás a luchar con dagas y con un bonito arco, después tendrás que salir al vasto mundo y afrontar sus miserias y alegrías. Será genial poder visitar cinco castillos impresionantes, cuatro mazmorras y dos islas grandiosas. Podría ser que este juego se convirtiese en uno de los mejores de su género.

¿Por qué tú, rata asquerosa? Éste es uno de los enemigos más temibles del juego. ¡A por él!

KINGSLEY
Kingsley asoma el hocico en septiembre.

Altos vuelos

¡Los creadores de *Ridge 4*, *Smash Court* y ahora *Ace Combat 3* están de buena racha! ¡Éste es el mejor *shoot ´em up* de aviones que se haya visto nunca!



¡A por él! Es estupendo cuando bloqueas el paso a un enemigo y lo haces papilla.

Éste es uno de los extravagantes aviones del futuro. ¡Genial!

¿Nunca has soñado con ser como Tom Cruise en *Top Gun*? Bueno, reconozcámoslo, si te gusta volar con un reactor y destruir todo aquello que se te antoje, PlayStation no habrá satisfecho tus ansias. *Omega Boost* está bien, pero ¿y *Wing Over 2*? ¡Bah!, probablemente prefieras jugar a canicas que a esa bazofia. Pero tranquilo, las cosas están mejorando.

Ace Combat 3 es simplemente genial, un título de disparos arcade, que te proporcionará diversión al máximo. Se basa en el combate aéreo, pero con la ventaja de no tener que preocuparse por aburridos tecnicismos como la inclinación de las alas o las marchas de aterrizaje. ¡A veces puedes incluso bajar con el avión hasta tocar tierra sólo para rebotar y remontar el vuelo! Como puedes ver, tu única amenaza son los aviones enemigos revoloteando a tu alrededor.

Hay infinidad de misiones, y los combates aéreos son verdaderamente emocionantes.

Para ayudarte a rastrear el terreno y destruir con la máxima eficiencia todos los efectivos enemigos, el joystick analógico de la derecha te permite echar un vistazo por encima de la cabina y así saber exactamente dónde están los malos.

¡Y no te preocupes! Si has jugado en alguna ocasión con un título de la serie *Ace Combat*... ¡éste es muchísimo, muchísimo mejor! ¿Hace falta decir más?



Fieles a Indiana Jones

Olvídate de Lara y prepárate para la mejor aventura de acción (y el mejor aventurero) de todos los tiempos. ¡Pero no le llames Junior!

¡Por fin, ha llegado el profanador de tumbas más genuino! Cuando salió la primera aventura de Lara Croft, todos afirmaban que era como actuar en una película de Indiana Jones, sólo que la iniciativa la llevaba una mujer de bandera. Pues bien, alguien ha tomado buena nota de esto, y ha ideado una aventura donde el protagonista es el propio Indiana, su título: ¡*Indiana Jones y La Máquina Infernal*!

En primer lugar, situemos la historia. Estamos en el año 1947 y los agentes rusos están buscando las ruinas de la Torre de Babel (la del Antiguo Testamento) para encontrar una antigua máquina capaz de abrir una puerta a otras dimensiones. Si consiguen activarla y abrir esta puerta, se liberará una fuerza diabólica que permitirá a los rusos gobernar el mundo. Como dice el narrador de la aventura: «Sólo un hombre puede detenerles. Y ese hombre se llama Indiana Jones». *Indiana Jones y La Máquina Infernal* lleva a Indy por todo el mundo en busca de las piezas necesarias para construir la máquina. Los lugares que visitas y que exploras son alucinantes, desde templos, tumbas y mazmorras a desiertos interminables.

INDIANA JONES
Disponible: diciembre

Primera Impresión

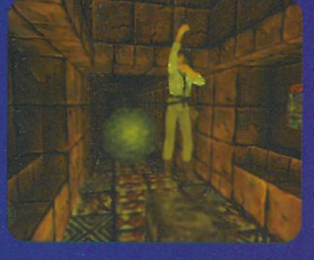
Todavía no podemos asegurar que este juego estará a la altura de las aventuras de Lara Croft, pero lo que es seguro es que será una bomba.


Ahora que ya sabemos lo bueno que es, vale la pena alegrarse la vista con los gráficos.

Los niveles son inmensos y ofrecen mucho más que las aburridas exploraciones de antaño. Tendrás que resolver muchos puzzles y protagonizar excitantes combates.

Nos gustan las secuencias de acción. Deberás dirigir una balsa por las bravas aguas de unos rápidos, te verás envuelto en una emocionante persecución en jeep por el interior de la jungla, y, por supuesto, te darás una vuelta de infarto en la vagoneta de una mina de carbón, ¡igual que en *El Templo Maldito*! Como en *Tomb Raider*, puedes gatear, correr, saltar, nadar y escalar aquí y allá. Además, puedes recoger un gran número de armas diferentes, pistolas automáticas, rifles, bazucas y granadas de mano. Y, cómo no, Indy no sería Indy sin su látigo de rigor. ¡Y lo maneja como nunca! Aún así, no parece que lo utilice demasiado en *La Máquina Infernal*, ya que, como en *Soul Reaver*, al final de cada sección del juego dispones de un montón de poderes mágicos que más tarde necesitarás para acabar tu aventura.

Puede que quede un poco lejos, pero de momento, lo que hemos visto de *La Máquina Infernal* es realmente impresionante. Esperemos que no haya serpientes, ¡Indiana odia las serpientes!


Este Sr. Jones se pasa el día colgado.

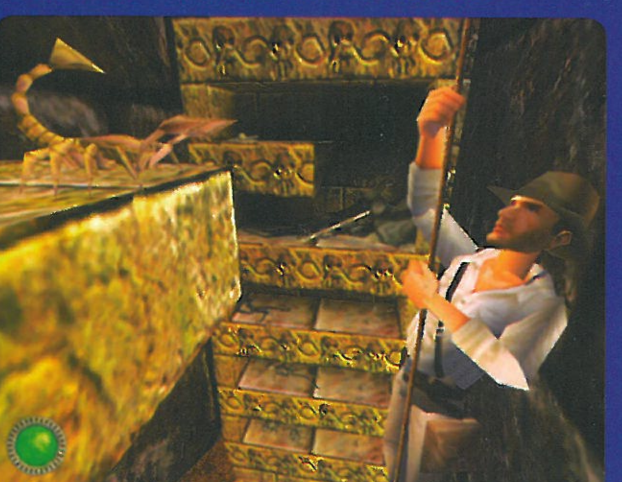

Espera un momento, ¿esta escena no está sacada de Tomb Raider 2?


¿Es ésta la máquina infernal que da nombre al juego?


Indy no dispone de efectivo y se marca un «sinpa» en el restaurante.


Hey, Indiana aparta ese látigo de ahí, ¿no ves que puedes sacarle un ojo a alguien?

Escala como si tu vida dependiese de ello. Y de hecho depende.





RE-VOLT ¡Qué descontrol!

¡Por fin lo tenemos aquí! ¡Después de tanto tiempo oyendo hablar de él, hemos podido probarlo! Por desgracia, esperábamos algo mejor...



Con lo pequeños que son todos los competidores, ¿cómo es posible que choquen tanto entre sí?



Corretea por las calles peatonales de una zona residencial con tu cochecito.



Giro de 360º. Fácil, gracias al frenito de mano.



Hace una barbaridad de meses que probamos una demo de la versión de *Re-Volt* para PC y nos encantó: un simulador de coches de control remoto —cochecitos a pilas— con escenarios fantásticos y muy realistas. La cosa prometía. Si la conversión para PlayStation salía bien, *Re-Volt* se convertiría en todo un éxito... Pero no será así.

Por fin tenemos una beta de *Re-Volt* para PlayStation y, sinceramente, no se parece en un solo polígono a su tocayo para ordenador. Sabemos que son el mismo juego por el nombre y la forma de los coches, pero todo lo demás no se parece en nada. ¡Jo, qué rollo! ¿Por qué es tan genial en PC y no en PSX? Ni idea. Es verdad que muchos juegos son mejores en la versión para ordenador, pero no suele haber tanta diferencia.

Un montón de cochecitos preciosos del tamaño de una PlayStation, circuitos estilo *MicroMachines V3* (escenarios cerrados, como un museo, una casa, un supermercado), armas estilo *WipEout* para retrasar a tus adversarios... Todas las ideas son estupendas, desde luego.

Lo malo es que todas funcionan bastante mal. El control es dificilísimo, resulta imposible llevar el cochecito por donde quieres —cosa que no sucede en la versión para PC—; los gráficos, de momento, son de bajísima resolución; las texturas son tan simples que todas las curvas parecen la misma, y todo se pixela que da miedo; tus adversarios apenas se equivocan y van a todo trapo (te dejarán atrás en los primeros diez segundos y no les volverás a ver el pelo hasta el final de la carrera, cuando te estén esperando en la meta); ¡y los tiempos de carga son casi infinitos! En lugar de la típica barra de *loading* sin nada más, lo que verás es una barra acompañada de un texto: «*Creating textures*», después «*Creating poligons*», luego «*Creating sound effects*», a continuación «*Creating collision data*»... ¡Así durante más de un minuto! ¡Es insoportable!

Desde luego, *Re-Volt* tendrá que mejorar mucho, mucho, mucho antes de salir a la venta... ¿Tú qué dices?

Primera Impresión

La conversión de *Re-Volt* ha sido mucho peor de lo que esperábamos, pero con mucho trabajo podría arreglarse. Con más cuadros por segundo y unos retoques en el motor de gráficos y en las texturas... Rezaremos por ello.



RE-VOLT
Disponible: octubre

SERÍA UNA LÁSTIMA...

...desperdiciar las geniales ideas de *Re-Volt*, porque tiene un montón de cosas que ofrecer. Estilos de conducción a porrillo (simulación, arcade, estilo consola y junior RC), 34 coches (seis de ellos secretos), modos de juego también para todos los gustos (Carrera Simple, Campeonato, Modo para dos jugadores, Time Trial, Stunt Arena y Modo de Prácticas), 13 circuitos (nueve de ellos secretos), tres vistas ¡y hasta un editor de circuitos! Sólo con que la mitad de las cosas funcionaran bien, *Re-Volt* sería fantástico. Esperemos que Acclaim consiga arreglarlo al menos un poco...



Hay un montón de coches, circuitos y modos para elegir.



Si no funcionase tan mal, sería un gran juego.



Los circuitos cuentan con muchos atajos, secretos y bifurcaciones.

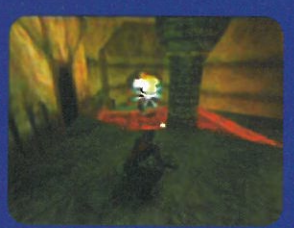


Y un montón de armas con las que hacer cosquillas a tus oponentes, je, je.

HAZLE LA ACUPUNTURA A TU PELUCHE

Las historias de miedo se han puesto de moda, ¿eh? *Silent Hill* ya está en la calle (aunque no para ti, quizá...) y *Shadow Man* está a punto de llegar. ¡Los zombies se apoderan de PlayStation! (Cómo mola...)


Algunos escenarios del Liveside son casi como los del Deadside.


Cuidado con la lava, que eso sí te mata.


Está bastante oscuro, ¿no tienes miedo?

¡Esto mola! ¡Un simulador de vudú, qué guay! Bueno, al menos la historia y los gráficos no tienen mala pinta, todavía está por ver todo lo demás.

Acclaim nos ha dejado probar una versión bastante temprana de *Shadow Man* para PSX y la verdad es que todavía tiene poco que ver con el *Shadow Man* para PC. La nuestra se cuelga cada dos por tres, pierde cuadros por segundo cuando entran elementos nuevos en la pantalla (al acercarse un enemigo, por ejemplo), sufre ataques de *pop-up* y tiene polígonos que aparecen y desaparecen sin razón aparente... Pero todo eso son minucias que se pueden solucionar a última hora. Por desgracia, todos esos detalles ya se han resuelto en los *Shadow Man* para PC y N64 y ya están en la calle. Esta vez nos toca esperar un poco más a nosotros, qué se le va a hacer. Aunque, si la espera sirve para arreglar todo lo que falla en la beta que hemos probado, podría merecer la pena. Ya veremos.

Manténte alerta en todo momento. Hay malos donde menos te lo esperas.

¿De qué va *Shadow Man*? La historia es muy, muy larga, así que te la resumimos. El «prota» de la historia es Mike LeRoy, un chico de color con un pasado bastante turbulento. El caso es que, cuando murió, fue elegido por una bruja vudú llamada Nettie para luchar contra las fuerzas de Legion, el malo malísimo. Nettie te resucitó (sí, tú eres Mike, claro) y te incrustó en el pecho la llamada «Máscara de las Sombras», gracias a la cual puedes pasar del Mundo de los Vivos *(Liveside)* al de los Muertos *(Deadside)* cuando quieras.

Legion, el malo, está en el Deadside y pretende unir ambas partes para dominar el mundo (qué malo tan poco original, ¿no?), y tu propósito, por supuesto, es impedírselo (qué bueno tan poco original, ¿verdad?). Legion intentará abrir cuatro puertas por las que entrar y salir del Liveside, y si lo consigue, las almas de los muertos de toda la historia poblarán el mundo. Lo que tienes que hacer es simple: matar a todos los malos que trabajan a las órdenes de Legion, cerrar las cuatro puertas (cada una está en un país del mundo distinto) y acabar con el dichoso malo malísimo ultramalo y *malómano*.

Así pues, como en *Silent Hill*, tu personaje a veces está en el Mundo de los Vivos y a veces en la dimensión oscura de éste. Todo se transforma cuando estás en el Deadside, todo es más tenebroso, mugriento y lúgubre. En el Liveside eres Mike LeRoy, un hombre mortal armado con una pistola cuyas balas se gastan. El juego en el Liveside es de acción y, sobre todo, de exploración. Tienes que buscar pistas para averiguar la situación de las puertas interdimensionales, seguir el rastro de los asesinos que trabajan para Legion, etc. Pero en el mundo real, cuando eres Mike, también eres mortal: si te caes, se te resta vida, las balas se gastan, pueden herirte y, por supuesto, puedes morir.

SHADOW MAN
Disponible: septiembre

Si te matan, como en *Soul Reaver*, en lugar de aparecer en medio de la pantalla un enorme «Game Over», apareces en el Deadside. Allí eres Shadow Man, un muerto viviente con superpoderes. Saltas más, eres más rápido, disparas ondas de energía procedentes de tu mente (no preguntes) que no se gastan y, ante todo, eres inmortal. O casi inmortal. Hay cosas que te matan, como los ríos de lava o los abismos y esas cosas, pero los ataques enemigos sólo te restan poder vudú, el agua no te ahoga, los saltos no te quitan vida, etc. Un poco complicado de explicar, pero muy sencillo de entender durante el juego.

¿Conseguirán los chicos de Acclaim arreglar el juego para que funcione bien, y así dejarnos disfrutar de su magnífico argumento a pleno pulmón? ¿O tendremos que comprarnos un PC con los ahorros de media vida para hacerlo funcionar como es debido? Da igual. Cualquier cosa menos comprar una N64...



Primera Impresión

La idea nos encanta, pero todavía queda mucho por pulir mientras escribimos esto. Esperamos que se hayan puesto manos a la obra. Lo descubrirás tú mismo si lo compras, o si esperas a leer nuestro análisis...

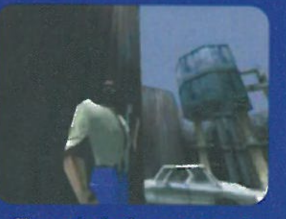

Date una vuelta por el Deadside a ver si encuentras algo que hacer...

Sigue buscando, sigue. Tantas cabezas no pueden desaparecer así como así...


¡Dispara, dispara! No hay ningún malo, pero es divertido...


En Shadow Man controlas con un botón distinto cada mano del personaje.

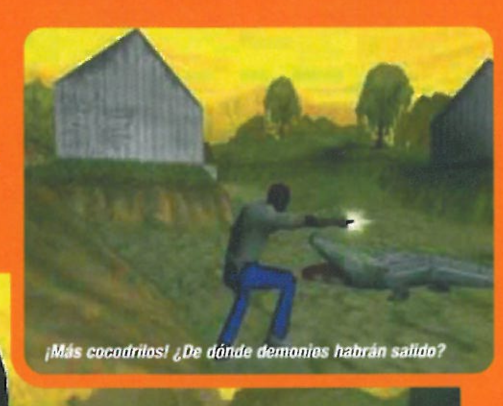

¡Más gente que ha perdido la cabeza! Debe ser una costumbre típica de Louissiana...


El aspecto de algunos escenarios es fabuloso. ¿Qué te parece éste?

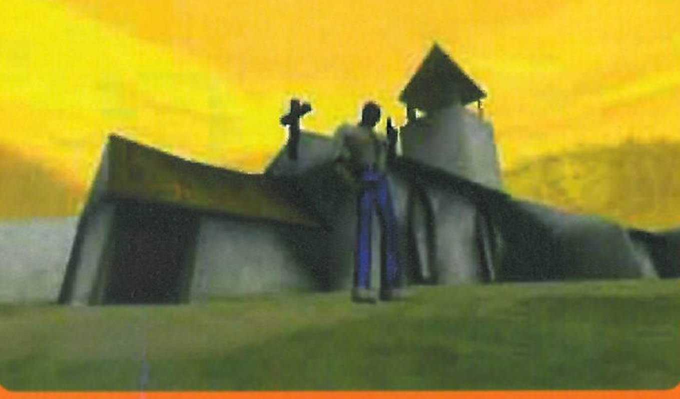


UN PASEO TURÍSTICO

El primer nivel del juego te sitúa en Louissiana, Estados Unidos. Pantanos infectos atestados de cocodrilos asquerosos, mosquitos, libélulas y pájaros de lo más desagradables. ¡Y esto es el Liveside! ¿Te imaginas cómo será la dimensión oscura? No queremos ni pensarlo...



¡Más cocodrilos! ¿De dónde demonios habrán salido?



Cerca de esta iglesia hay una jauría de perros asesinos. Ándate con mucho ojo, muchacho. Después de Resident y Silent, ya deberías saber lo pesados que son.

¿Y esto? ¡Cocodrilos! ¡Oh, no...! ¡Sólo nos gusta el del anuncio de Schweppes! Piensa algo, ¡pronto! ¿A qué esperas? ¿A que se te merienden?



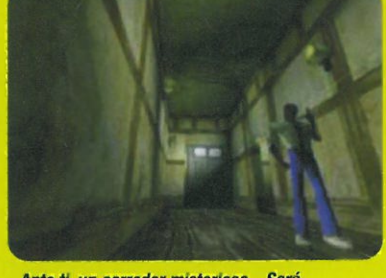
Encontrarás secciones de plataformas estilo Tomb Raider.



La dichosa máscara, ahora implantada en el pecho del pobre Mike. ¿Pero es que alguien le pidió permiso antes?

INVESTIGA, TRONCO

Un buen detective sabe dónde han fumado con sólo ver una colilla. Deberás ejercitar tus cualidades detectivescas al menos hasta ese nivel para avanzar en *Shadow Man*. En el Liveside deberás buscar pistas, textos, documentos del FBI, etc. Mola. Hay que leer un montón, pero mola. Y, por otra parte, no puedes hacer otra cosa... Ánimo.

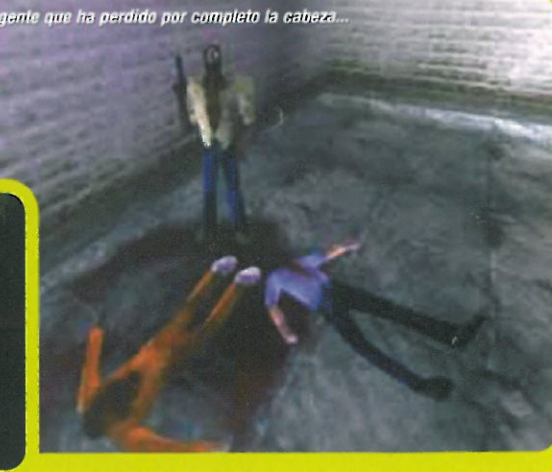


Ante ti, un corredor misterioso... Será cuestión de recorrerlo, a ver qué pasa.



...una bañera hecha un auténtico asco (bueno, cuando te acercas)...

Busca pistas sobre los asesinos de Legion.



...gente que ha perdido por completo la cabeza...

Te subirás por las paredes

¡Por fin un juego de *skateboard*! Ya hace tiempo que pasó de moda, pero da igual...

¿Has jugado alguna vez a un *Cool Boarders* o a alguno de sus muchos imitadores? Lo mejor de aquellos juegos eran los modos de piruetas, ¿verdad? Las carreras no estaban mal, pero lo divertido era retorcer a tu personaje en el aire y ver cómo hacía el chulo a 20 metros de altura para después, por lo general, caer como un fardo contra la nieve y romperse siete costillas... ¿Te imaginas aquellas piruetas y todos aquellos golpes contra un duro suelo de cemento? ¡Pues eso es lo que te presentamos este mes! ¡Cómo molaaaaaa!

Sin embargo, no es justo comparar *Tony Hawk's Skateboarding* con un *Cool Boarders.* Aquellos juegos no estaban mal, pero *Tony Hawk* es algo diferente, nuevo, muy superior a todos los juegos de *snowboard* que hemos visto. No tiene nada que ver. En realidad es más como... una mezcla perfecta entre *Tekken* y *Cool Boarders.* Sí, justamente eso. No porque haya que dar mamporros, sino por su sistema de control.

En *Tekken* un botón es la mano derecha, otro la mano izquierda, otro la pierna derecha y otro la pierna izquierda, ¿verdad? Pues aquí pasa algo parecido: un botón es el salto, otro sirve para atravesar la tabla, otro sirve para «realizar acrobacias con el monopatín» y otro sirve para «realizar movimientos con las manos». Es difícil de explicar, pero cuando juegas no podría resultar más intuitivo.

Vamos a ver: supón que quieres dar un salto y agarrar la tabla por la derecha en el aire antes de caer. Pues pulsas X para saltar y, en el aire, derecha + Círculo. Como Círculo es el botón de realizar movimientos con las manos, el personaje agarra la tabla por el lado que has indicado con la cruceta, ¿entiendes? Si quieres hacer lo mismo pero sujetando la tabla por detrás, pulsas X para saltar y, en el aire, abajo + Círculo. Y así todos los movimientos. Con Cuadrado, en lugar de sujetar la tabla, lo que hace el personaje es «separársela de los pies», ejecutando un movimiento diferente según la dirección que combines con el botón Cuadrado. Por supuesto, hay infinidad de «combos» al más puro estilo *Tekken,* con los que conseguirás sumas de puntos increíbles. Algunos movimientos son verdaderas obras maestras de la animación, puedes jurarlo.

El juego es del equipo de desarrollo responsable de *Apocalypse,* y eso es algo que se nota enseguida: gráficos igual de buenos, una animación excelente, muchísimos cuadros por segundo, unos efectos de luz que alucinarás en colores, un sonido inmejorable y, por supuesto, pantallas gigantes con películas prerrenderizadas como las del juego de Bruce Willis. *Tony Hawk* no es bueno, es devastador. ¡Es como patinar de verdad! Y te lo dice *PlayStation Max,* donde hay unos cuantos redactores que patinan y saben de qué están hablando...

¿Cuándo lo tendremos con nosotros? Habrá que esperar hasta finales de septiembre. Lo que hemos probado este mes es una versión beta en la que sólo podíamos seleccionar a dos patinadores y jugar en un único escenario. No sabemos cuántos modos de juego tendrá la versión acabada, ni si habrá también carreras además de campeonatos acrobáticos. Lo que sí sabemos es que tendrá un modo para dos jugadores fantástico, porque esta beta permite jugar a dos personas a la vez y funciona de maravilla. ¡Estamos deseando echarle el guante al juego final! Es el mejor título de deportes que hemos visto en muchos meses, créetelo.



Si llegas hasta el final sin pegártela, tendrás un montón de puntos.

¡Cuidado con la lámparaaaaa!



Tony Hawk se parece mucho a Ricky Martin, ¿no?







¡Mantén el equilibrio, mantén el equilibrio, mantén el equilibrio...!



¡Qué tío tan chulo!



Salta sobre una barra y deslízate hasta el final.



¡Eh, cuidado, tío, que te sales de la pantalla!

Primera Impresión

El juego final tendrá un montón de corredores, modos y escenarios, pero aunque sólo tuviese este nivel, sería uno de nuestros juegos preferidos. Bueno, qué demonios: ¡ya lo es! ¡No podemos parar de jugar!



¡YO A ESE LE CONOZCO!

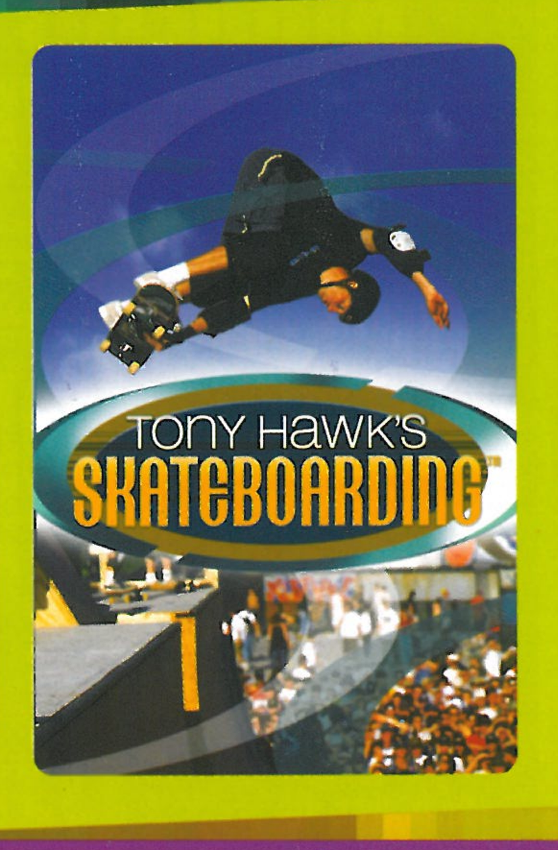


Tony Hawk es el patinador que da nombre al juego.

Si tienes antena parabólica y ves canales americanos, puede que te suenen algunos de los nombres de los personajes del juego, porque todos los patinadores son reales. Por desgracia, el género del *skateboard* ha estado inexplorado hasta ahora en PlayStation, así que los desarrolladores de este título no han debido tener ningún problema para comprar los derechos de los nombres de los mejores patinadores del mundo: Tony Hawk (el que da nombre al juego, el prota), Bob Burnquist y muchísimos más. Los escenarios también serán reales: pabellones donde se celebran los campeonatos de verdad, calles reales de Nueva York, parques, colegios...



Bob es menos famoso, pero salta más alto.



¡ESA PIRUETA ME SUENA!



El Kickflip es otro de los movimientos que también puedes hacer en los Cool Boarders.

El mundo del *snowboard* y el del *skateboard* tienen muchas cosas en común. Algunas piruetas son idénticas, aunque en monopatín resultan mucho más complicadas de ejecutar debido a las ruedas y la solidez del suelo. Te sonarán palabrejas como «Tailgrab», «Hellgrab», etc., aunque muchas más serán totalmente nuevas para ti, como el «Japan Air», el «Madonna», el «Impossible» y una larguísima lista de maravillas contorsionadas. ¡Nunca fue tan divertido romperse todos los huesos!

Un Tailgrab. Te suena la palabreja, ¿no?

El cráter es el área en la que se pueden hacer las piruetas más arriesgadas.

Muchas piruetas acaban así...

¡ESTE ESCENARIO ES IDEAL!

En la versión que hemos probado sólo hay un escenario, pero contiene un montón de «subpistas», cada una pensada para un determinado tipo de acrobacias. Hay barandillas sobre las que saltar y deslizarse lateralmente, escalones que superar con «ollies», rampas pequeñas para ejecutar acrobacias menores, la clásica «U» para profesionales y, por supuesto, el maravilloso «Cráter», donde sólo los mejores del mundo —o sea, nosotros— se atreven a meterse.

El escenario es un pabellón con muchas subpistas diferentes.

En la «U» podrás hacer algunas cosas súper espectaculares.



En las paredes del escenario hay pantallas con películas prerrenderizadas, como en Apocalypse.



¡Que te sales por la ventana, tiooooo!

NÚMERO 27 YA A LA VENTA

PlayStation Power

ANÁLISIS

- OMEGA BOOST
- SPEED FREAKS
- UM JAMMER LAMMY
- POINT BLANK 2
- EVIL ZONE
- CAPCOM GENERATIONS
- CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING
- DIVER'S DREAM
- G POLICE PLATINUM
- GRAN TURISMO PLATINUM
- FINAL FANTASY VII PLATINUM

FORUM PLAY

Cartas, trucos, sugerencias... Escribe a PlayStation Power y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES

Silent Hill
Anda con sigilo por la oscuridad

TRES CONCURSOS FANTÁSTICOS:

50 camisetas V-Rally 2
20 juegos Virus
15 juegos GTA London

TRES CONCURSOS FANTÁSTICOS
50 camisetas V-Rally 2
20 juegos Virus
15 juegos GTA London

MÁS DE 200 JUEGOS ANALIZADOS CADA MES

N.º 27 500 ptas./3,01 €

PlayStation Power

La autoridad en los juegos de PlayStation

ESPECIAL

wip3out

El mejor juego de carreras del universo

TRUCOS

- Warzone 2100
- Smash Court Tennis 2 AK's
- GTA London
- Triple Play Baseball 2000
- Street Fighter Collection 2

JUEGO DEL MES

Silent Hill

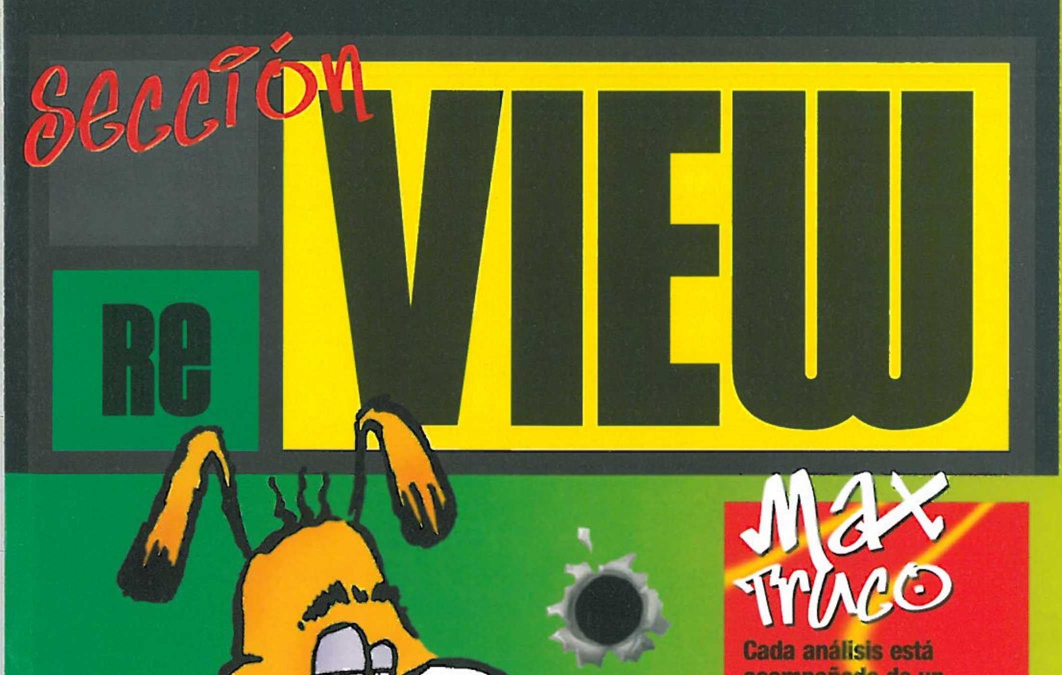
Camina en silencio hacia el miedo

MC

¡¡GRATIS!! ESPECIAL E3



¡La feria de videojuegos más grande del mundo!



POINT BLANK 2

Don y Dan están ansiosos por desenfundar su G-CON 45, ¿te animas a acompañarles? No te arrepentirás, seguro.

28

Max Truco

Cada análisis está acompañado de un truco que te ayudará a avanzar en el juego, o te comentará alguna característica relacionada con su jugabilidad para que así puedas decidir si merece o no la pena comprarlo. ¡Tope!

CASTROL HONDA SUPERBIKES

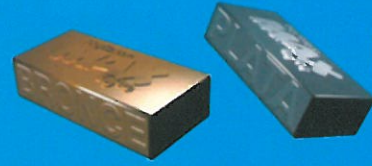
¿Un simulador de motos de carreras para PlayStation? ¡Estupendo! La verdad es que la gris de Sony no nos ofrece muchas oportunidades de subir a una moto. Bueno, qué, ¿te llevamos?



32

PREMIOS

Si un juego es particularmente bueno le concederemos uno de nuestro premios especiales. Esto te ayudará a saber fácilmente si debes invertir tu dinero en ese título. Bronce es «bueno», plata es «muy bueno», y oro... ¿A qué esperas para comprarlo?



70-79% *80-89%* *90-100%*

DATOS





¿Quién distribuye el juego en España?

¿Cuánto cuesta?

¿Para cuántos jugadores?



¿Qué necesito conectar a mi PlayStation?



¿Tiene restricción de edad?

Características

En este apartado encontrarás información sobre los rasgos primordiales del juego, como, por ejemplo, cuántos niveles tiene, el número de personajes, etcétera.

ANALIZADOS EN ESTE NÚMERO

Point Blank 2 28
Apunta y dispara, apunta y dispara... Tranquilo, si lo tuyo no es la puntería tampoco tendrás que preocuparte por si le das al jarrón de cristal de bohemia que hay encima de la tele, aunque pensándolo bien... ¡pena, que no puedas cargártelo!

Castrol Honda Superbikes 32
Ponte el casco, acelera y... ¡pero tío, serás fantasma, baja los brazos, que te vas a descalabrar...! Además, se saluda al final, cuando ganas. Que lo sepas...

Aironauts 34
- «La libertad bien se merece un esfuerzo, ¿no crees?»
- «¿Aunque tenga a la muerte pisándome los talones?»
- «Mmm, lo pensaremos.»

Evil Zone 35
Tortazos a diestro y siniestro en este nuevo título de lucha.

PUNTOS

GRAFICOS: 12345
¿Bonitos como una flor o feos como una patata?

SONIDO: 12345
¿Es divino cual música celestial o infernal cual martillazo en la cabeza?

JUGABILIDAD: 12345
Un dato importante. ¿Es divertido o no?

ADICTIVIDAD: 12345
No será muy alta si te pasas el juego en cinco minutos.

Aquí es donde expresamos sin reservas lo que pensamos sobre el juego. Corto, pero riguroso. Y luego lo puntuamos.

80 POR CIENTO

PRUEBA CON
En este apartado te ofrecemos una lista de dos o tres juegos del mismo género que el que estamos analizando para que puedas comparar y elegir el que más te convenza.

POINT BLANK 2

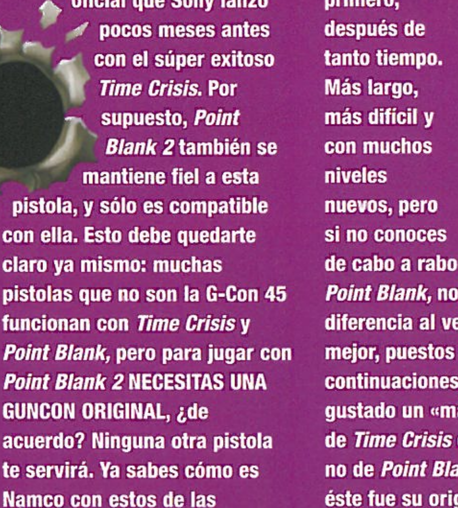
¡Aparta, mamá, que voy a pegarle un tiro a la tele! Por fin...



DESDE QUE publicamos la PREVIEW de *Point Blank 2* hace tres meses, no hemos podido parar de jugar. Además, nos hemos vuelto a pasar el primer *Point Blank* para ver todas las diferencias y no cabe duda de que *Point Blank 2* es mucho más divertido.

Point Blank se lanzó hace algo más de dos años, cuando el género de los juegos para pistola aún no estaba lo suficientemente explotado. En ese sentido seguimos igual, porque continúa sin haber suficientes juegos para pistola, pero por aquel entonces todavía no había juegos suficientes de ningún género (no como ahora, que sale un juego de carreras cada cinco minutos).

La revolución de *Point Blank* debió gran parte de su éxito a la GunCon, la pistola oficial que Sony lanzó pocos meses antes con el súper exitoso *Time Crisis*. Por supuesto, *Point Blank 2* también se mantiene fiel a esta pistola, y sólo es compatible con ella. Esto debe quedarte claro ya mismo: muchas pistolas que no son la G-Con 45 funcionan con *Time Crisis* y *Point Blank*, pero para jugar con *Point Blank 2* NECESITAS UNA GUNCON ORIGINAL, ¿de acuerdo? Ninguna otra pistola te servirá. Ya sabes cómo es Namco con estos de las compatibilidades...



En esta segunda parte se han incluido nuevos subjuegos. Hay tantos que te llevará muchísimo tiempo pasarlos todos. Algunas ideas se repiten, pero sólo las más divertidas del primer título. *Point Blank 2* se convierte en un reto desde el principio: disparas cada vez más deprisa a más objetivos que en el juego original, y lo único que quieres es seguir y seguir, seguir y seguir... ¿No has tenido ya alguna vez esta sensación?

Lo malo es que ya hace dos años que salió el primer *Point Blank* y todos esperábamos ansiosos algo un poco más... ¿diferente? ¿Original? *Point Blank 2* es casi igual que el primero, después de tanto tiempo. Más largo, más difícil y con muchos niveles nuevos, pero si no conoces de cabo a rabo *Point Blank*, no notarás la diferencia al ver éste. A lo mejor, puestos a hacer continuaciones, nos habría gustado un «más de lo mismo» de *Time Crisis* o *Die Hard*, pero no de *Point Blank*. Lo mejor de éste fue su originalidad, y su continuación carece de ella.

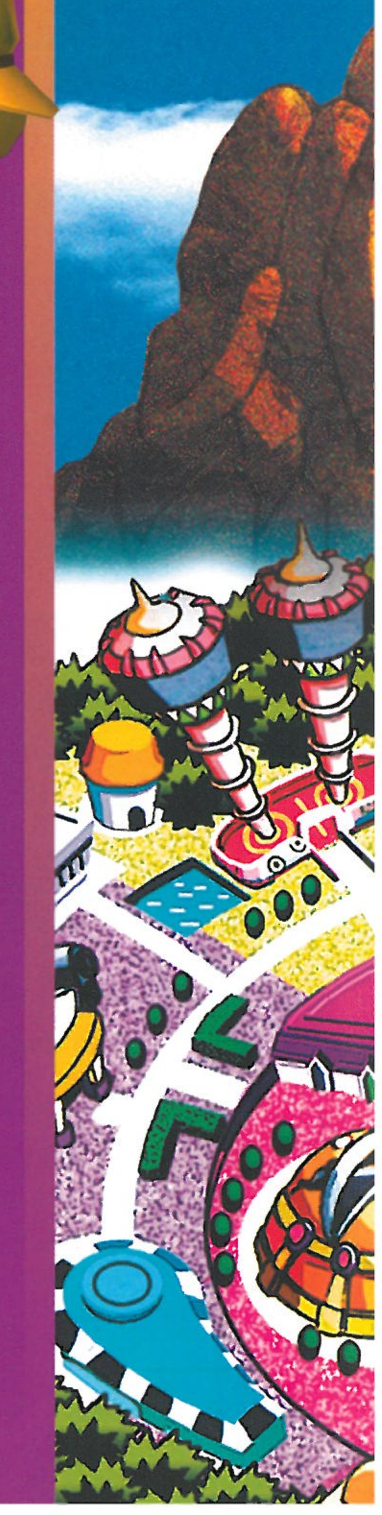
Los modos de juego continúan siendo los mismos: Arcade, Versus, Aventura... Al menos a este último se le ha dado un buen lavado de cara, con lo de la princesa raptada y todo eso (te lo contamos en la PREVIEW de hace un par de números, ¿te acuerdas?). El modo multijugador sí que es algo calamitoso: dos mandos para ocho personas. ¿Te imaginas el follón que se armará en tu casa? Y los gráficos están muy bien, son muy divertidos y todo eso, pero es que ¡son EXACTAMENTE iguales que los del primer *Point Blank*!

En fin... Aunque tengamos razones más que suficientes para quejarnos, no podemos enfadarnos con Namco. Es la única compañía que se ha acordado de que algunos usuarios de PlayStation aún conservamos nuestra G-Con como oro en paño, guardadita en su caja, y eso se agradece. ¡Pero queremos un *Time Crisis 2*!











POINT BLANK 2™

namco

→



LO MÁS DIVERTIDO

Dispara al Castillo Point Blank que hay en medio de la pantalla, en el menú de inicio y tendrás acceso a tres modos de juego: en Versus puedes competir contra un amigo (empezarás por el nivel de principiante, pero podrás escoger el orden de los niveles que quieras jugar); en el modo Endurance, uno de los exploradores —tu personaje— entrará en una torre altísima y tendrá que superar una prueba en cada piso, ¡pero sólo cuentas con tres vidas para toda la torre!; el modo Arcade es rapidísimo, y puedes escoger entre cuatro niveles de dificultad (fácil, normal, difícil e insano) y un montón de niveles.

En el modo Versus, puedes escoger los niveles en el orden que quieras.

Se te han acabado las vidas y sólo ibas por el quinto piso.

¿Preparado para el reto? Pues entra de una vez, hombre.

ESTOS TIPOS ESTÁN LOCOS

Hay ocho personajes en *Point Blank 2*, pero los auténticos protagonistas del juego son el Dr. Don y el Dr. Dan, los dos exploradores que tantos problemas tuvieron ya en el primer juego. Esta vez ninguno de ellos participará en el modo Aventura, pero eso no quiere decir que no vayas a verlos en todo el juego. Es más: te los encontrarás un montón de veces en las situaciones más ridículas que puedas imaginar, y te tocará rescatarlos de todos los líos en los que se meten.

A ver... ¿qué es lo que habéis hecho esta vez? Con esas caras, nada bueno, seguro.

Ayuda a tu compañero a llegar hasta la cima de la montaña para colocar una banderita (dispara a los buitres que intentan comérselo).

¡No dejes que le aplaste la máquina! ¡Date prisa!

Quítale la armadura a balazos, pero ten cuidado y no le des en ninguna parte del cuerpo.

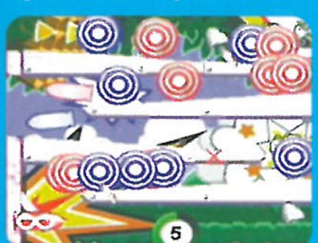
¡DIANAS!

Básicamente, *Point Blank 2* es un juego de tiro al blanco. No es que vayan a volar platos en el salón de tu casa (aunque, bien pensado, sería muy divertido, ¿verdad?), sino que tendrás que disparar a dianas de colores.

Armado con tu G-Con 45 tendrás que disparar a infinidad de objetivos distintos que se mueven sin parar por tu pantalla. Estos objetivos pueden ser animales, personas, soldaditos de juguete, naves espaciales... Pero lo que más abundan son las clásicas dianas rojas y azules.



Tienes menos de 30 segundos para disparar a todas estas dianas.



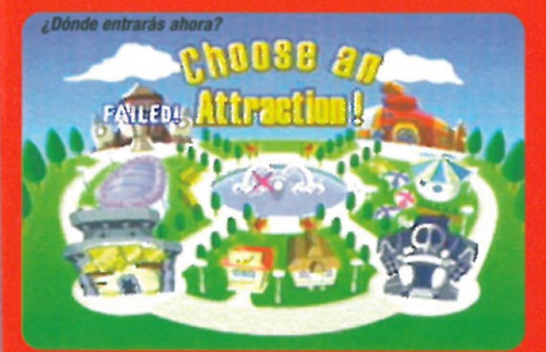
Dispara sólo a las dianas rojas, y deja que tu compañero se encargue de las azules.



En cada una de las caras de estas pirámides hay una diana. Dispara a 30 antes de que se te acabe el tiempo.

AVENTURAS CON PISTOLA

Cuando «voluntariamente» accedas a buscar y rescatar a la hija del rey, tendrás que dirigirte al Parque Temático de la ciudad para entrar en cuatro atracciones: una caseta espacial, una submarina, un paseo en tren y una casa de los horrores. Cuando entres en una de ellas, deberás avanzar por la atracción eligiendo caminos y superando algunas pruebas que te servirán para recoger pistas sobre el paradero de la princesa.



¿Dónde entrarás ahora?



Tu aventura no ha terminado muy bien. A ver cómo se lo dices al rey...



No se lo ha tomado muy bien que digamos.

DATOS



- Sony
- 7.490 Pesetas (con pistola 12.900 pesetas)
- 1-8 jugadores
- Tarjeta de Memoria, G-Con 45
- Sin restricción de edad



Características




Niveles: ¡Montones!
Niveles de dificultad: 4
Personajes: 8

PUNTOS

GRAFICOS: 1 2 3 4 5 — Iguales que los del primer juego.

SONIDO: 1 2 3 4 5 — Tan simpático y frenético como el resto del juego.

JUGABILIDAD: 1 2 3 4 5 — ¡Un juego de pistola de Namco! Jugabilidad pura.

ADICTIVIDAD: 1 2 3 4 5 — No podrás parar de jugar hasta que salga *Time Crisis 2*.

Tan divertido como el primero, pero muy parecido. Si todavía no conoces* Point Blank*, es casi igual y está en Platinum.



84 POR CIENTO

PRUEBA CON

TIME CRISIS ①	Nada de bromitas, chaval	92%
POINT BLANK ②	Muy, muy divertido	84%
DIE HARD TRILOGY ③	Largo, frenético y variado	93%

CASTROL HONDA S

¡Motos, motos! ¡Un juego de motos! Bueno, no te ilusiones en exceso...

¡*CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING* es un juego de carreras de motos en circuitos cerrados! ¡Por fin tenemos uno, aparte de los malogrados híbridos *Moto Racer*! Visto así, deberíamos alegrarnos muchísimo de tener por fin un juego de estas características, ¿no? Nos alegramos, sí, pero... *Castrol Honda* podría haber sido mejor. Está bien, se controla de maravilla, tiene un montón de circuitos... pero no es una «revolución» como debería haber sido. Y no lo es por tres razones bastante sencillas: los gráficos no son especialmente buenos, el juego resulta demasiado fácil y los cuadros por segundo son sólo «suficientes».

Los escenarios no están mal representados, pero las motos y sus pilotos están mucho más detallados, y hacen que eches en falta un mayor nivel de detalle en todo lo demás. Todos los circuitos se parecen demasiado entre sí, y sólo sabes que uno no es el mismo que el anterior porque las curvas son diferentes y porque, por lo general, la hora del día es distinta. No es como en *GT* o *F1'97*, en los que cada circuito es completamente diferente, cada uno con una personalidad propia.

Después está el juego en sí: es muy, muy fácil. Enseguida dejas atrás a todos tus competidores, y hasta la séptima o la octava carrera no empiezas a quedar en «posiciones que no sean la primera». La versión de *Castrol Honda* para PC no es tan fácil, pero sus desarrolladores han debido pensar que los usuarios de PSX no son tan buenos jugadores y han simplificado demasiado el control... Lástima. ¡Puedes ganar jugando con una sola mano!





Por último están los cuadros por segundo. Son suficientes para saber por dónde vas, nunca te la pegas por falta de fluidez en los gráficos, pero no son suficientes para producir sensación de velocidad. Los justos para no salirte de la pista, nada más. ¿Y qué sentido tiene jugar a un título de carreras si no tienes la sensación de ir *rápido*?

Una lástima. Por lo demás, *Castrol Honda* es más que decente, aunque siempre menos que brillante: los modos de siempre (Campeonato, Carrera Simple y Prácticas), 14 circuitos de todo el mundo (Italia, Alemania, España, etc.) a diferentes horas del día y con algunos cambios climáticos no demasiado espectaculares, efectos de luz sencillitos, cuatro vistas distintas... La animación de los pilotos sí llama la atención por su calidad. Los corredores se mueven independientemente de las motos, sacando las rodillas en las curvas, irguiéndose al frenar para tomar aire con el cuerpo, agazapándose más contra el depósito al acelerar y volando por los aires con los baches. Son fantásticos, pero todo eso lo aprecias durante la repetición, porque en medio de la partida no tienes tiempo para fijarte en esa clase de detalles...

En definitiva, *Castrol Honda* es un juego elegante, pero poco trabajado; monótono a veces, debido a su excesiva sencillez, porque enseguida alcanzas la primera posición y no vuelves a ver a tus adversarios en toda la carrera. Suma esa monotonía con la falta de sensación de velocidad y aparecerá una enorme pregunta en tu mente: «¿Esto es un juego de carreras, sin acción ni velocidad?». Una verdadera pena, aunque no está mal para tapar el hueco que tenía la gris en este género. A ver qué tiene que ofrecernos *Championship Motocross* cuando salga en octubre...





Unas flechas a los lados de la pantalla te indican hacia dónde gira la siguiente curva.

La cámara en tercera persona más cercana al piloto. Nuestra preferida.







Aparca en medio de la pista para provocar un accidente en cadena...



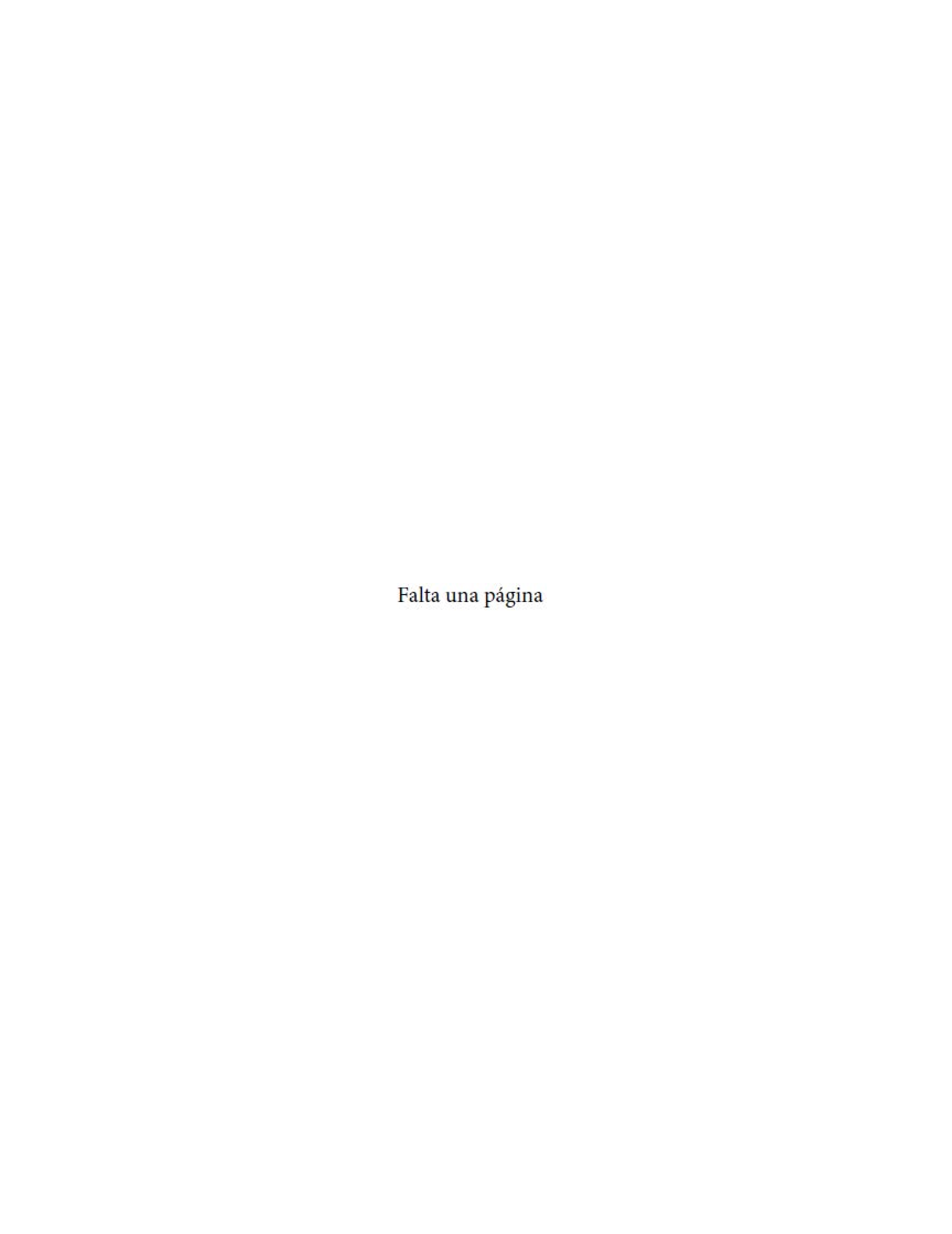
¡Vaya golpe! ¿Estás entero?



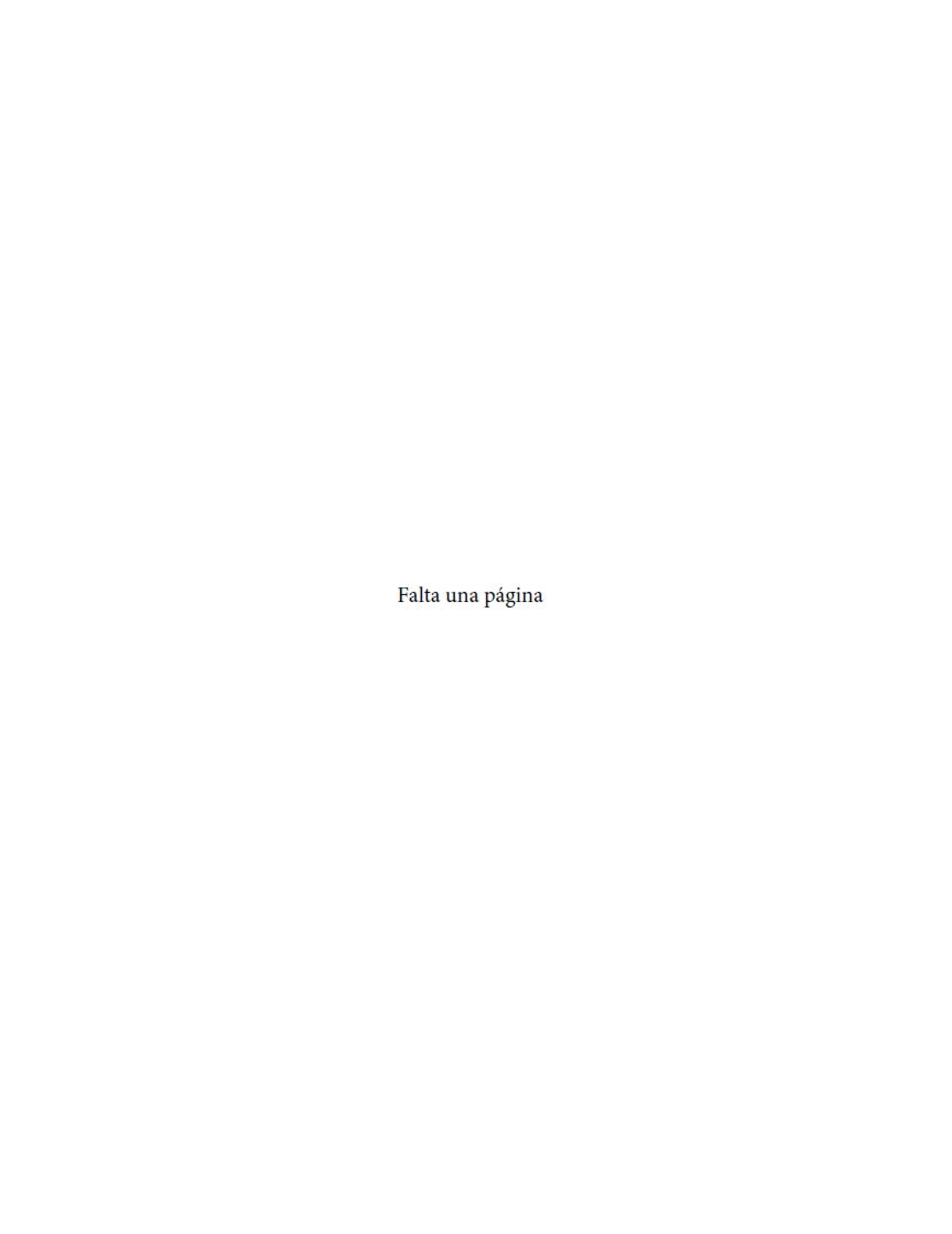
¡Preparados! ¡Listos! ¡JAAARRRLLLL!

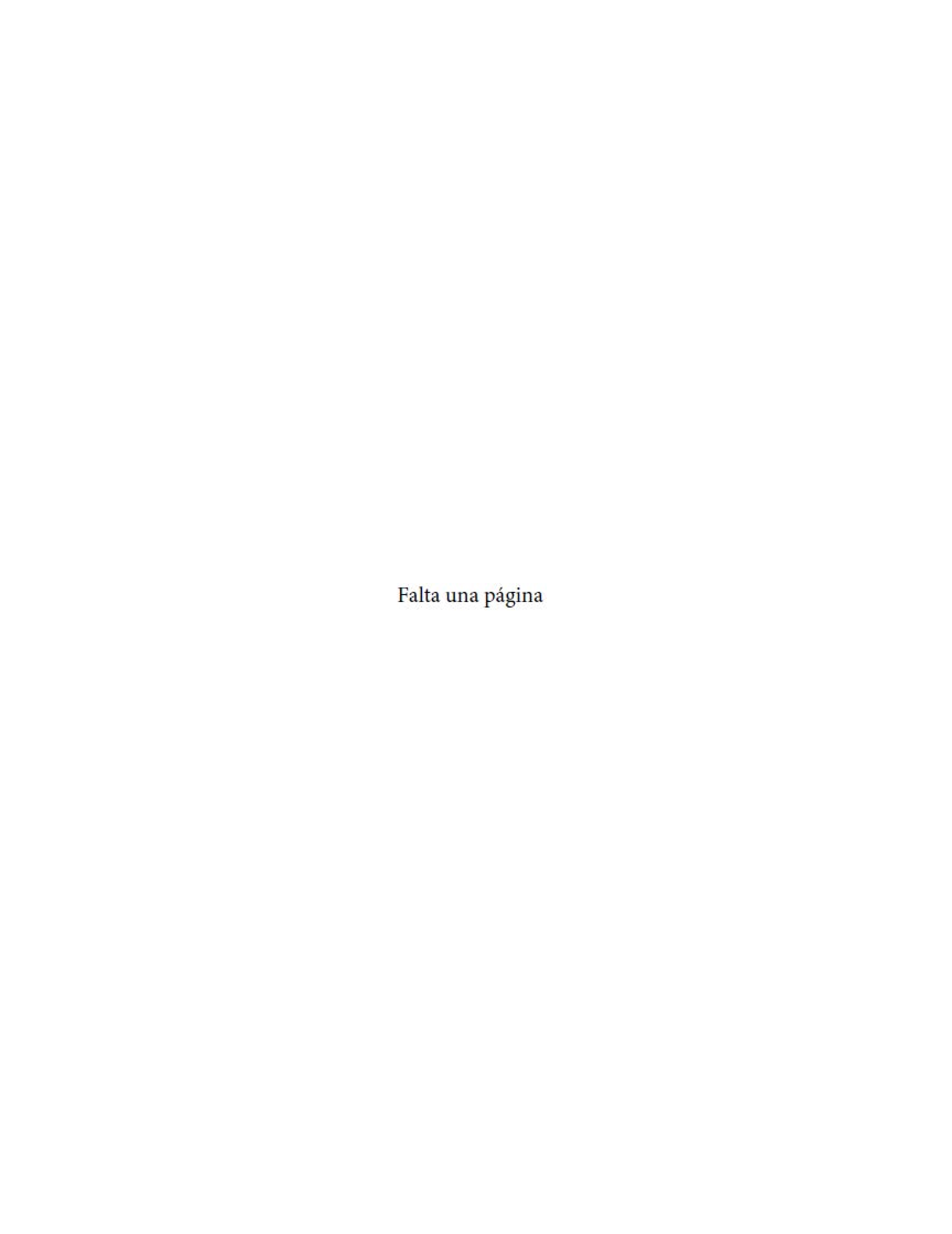


Quizás si las pistas no fuesen tan anchas, el juego no sería tan fácil.

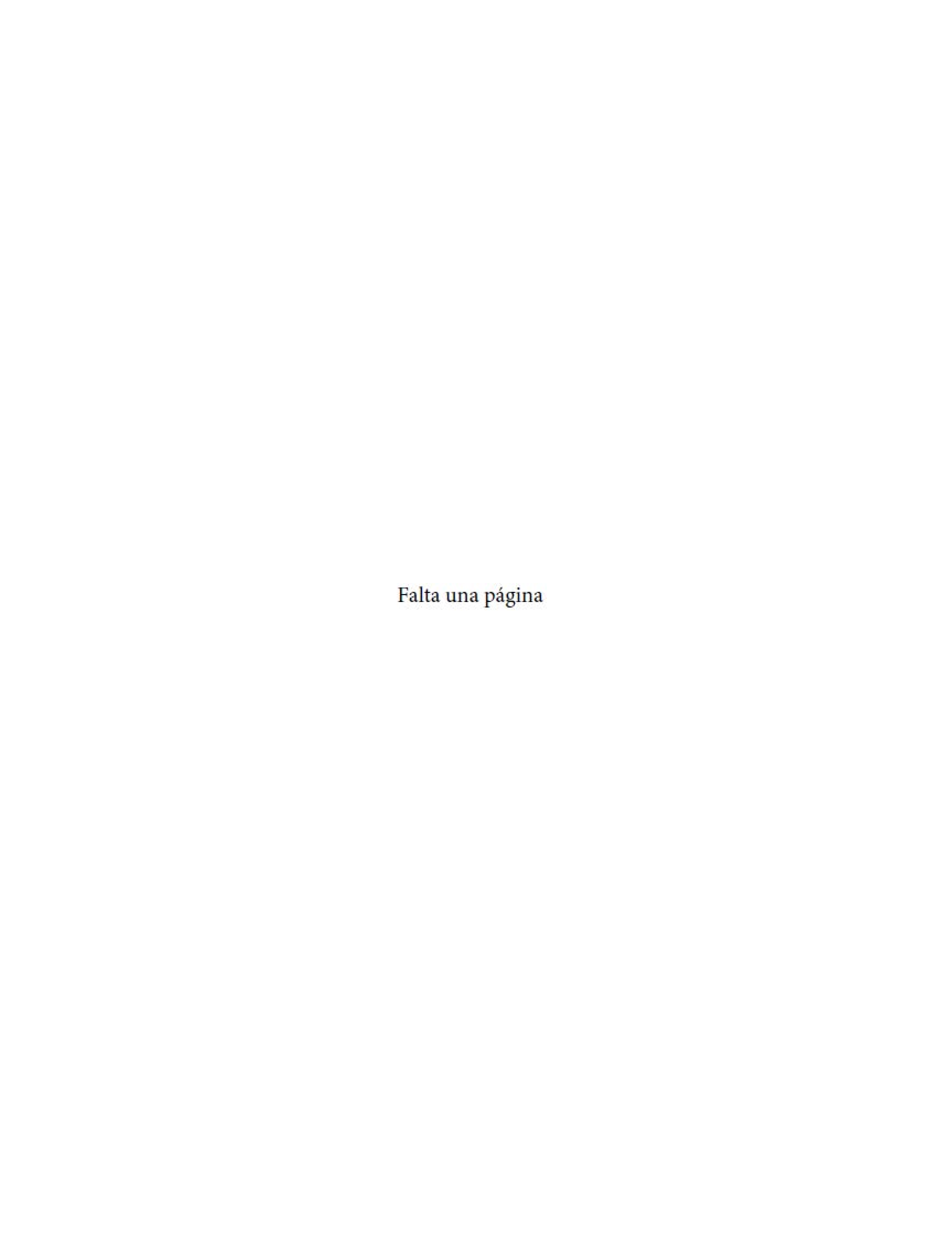


Falta una página


Falta una página



Falta una página



Falta una página



Soul Reaver

Soul Reaver es un título de aventuras en el que tienes que ir sorbiendo almas. ¡Brrr! Está ambientado en dos mundos claustrofóbicos: el Plano Material y el Plano Espectral. Durante el juego deberás pasar de un plano al otro si quieres salir airoso. Una recomendación: si la sangre te marea manténte alejado de este juego. Para todos los demás *Soul Reaver* es fantástico.



El Plano Material es menos escalofriante que el Plano Espectral.



Raziel es el protagonista del juego, ¿verdad que tiene cara de malo, malísimo?

puntos 93%

NBA Pro '99

El último título de la serie NBA tiene gráficos mejorados y una animación mucho más realista que todos sus antecesores. Hay una gran cantidad de modos de juego y puedes conectar dos MultiTaps para jugar con hasta SIETE amigos a la vez. Es compatible con el Dual Shock y el sonido ambiente del estadio es muy realista. Es una lástima que el modo para un jugador no sea tan bueno como esperábamos.





Es un juego bastante bueno, pero le supera NBA Live '99.

puntos 79%

Bomberman



Al principio resulta divertido, y te resultará fácil pillarle el tranquillo, pero te cansarás de jugar en el mismo nivel una y otra vez. No ofrece muchas posibilidades de diversión. Aparte de mondarte de risa con el aspecto de los enemigos, no encontrarás muchas otras razones para seguir jugando.

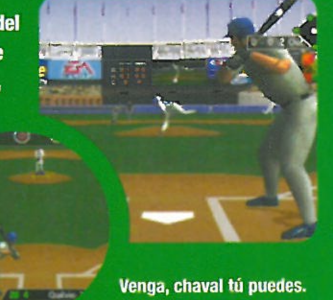


El modo para dos jugadores salva a este juego de caer en el olvido.

puntos 60%

Triple Play 2000

Te presentamos un juego que te sumergirá de lleno en la atmósfera del típico estadio de béisbol. Al cabo de un rato, serás todo un experto en catchers, pitchers, strikes, y demás jerga de este clásico deporte americano. Te resultará muy sencillo habituarte a su sistema de control. En los niveles más sencillos podrás aprender a batear y recibir los lanzamientos como todo un as. Cuenta con unos gráficos estupendos y un sonido muy logrado. En fin, que se trata de un muy buen juego y muy divertido.



Venga, chaval tú puedes.



puntos 89%

Hard Edge

Hard Edge es muy similar a *Resident Evil*, desde sus escenarios prerrenderizados hasta los puzzles que tienes que resolver, todo recuerda al legendario título de Capcom. Aunque en éste no encontrarás zombies, pero no te preocupes sus escenarios tampoco se pueden tachar como tomados de «*La Casa de la Pradera*».



¡Venga, dale fuerte!

puntos 52%

360°

Selec. vehículo

Nos encantan las naves, se parecen a las de Wipeout, ¿verdad?



Esta es la carátula del juego, ¿a qué es bonita?

Naves futuristas circulando a velocidades de infarto, ¿*Wipeout*? No, 360°. Pilotas un hoverbike, una especie de moto acuática que flota en el aire y puede girar hasta 360°, cuentas además con un montón de armas distintas, ¿tu misión? Enfrentarte al resto de supervivientes de un holocausto para apoderarte de las pocas parcelas de tierra que todavía quedan en el mundo. No es un juego clásico, pero te divertirá por algún tiempo.



puntos 60%

Concurso CROC 2

¡YA ESTOY AQUÍ..., DE NUEVO!

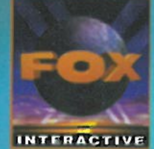
Croc ya ha vuelto de vacaciones. ¿Te acuerdas de que se había ido a un balneario para personajes de videojuego? Pues bien, allí, por lo visto, se encontró con un montón de amigos, y por desgracia, también con algunos malos, muy malos, pero como llevaba muchos cristales en los bolsillos pudo librarse tranquilamente de ellos y relajarse de lo lindo. De vuelta a casa se ha pasado por *PlayStation Max*, él dice que para saludar, pero lo cierto es que quería darnos envidia a todos con su moreno, bueno más bien goza de un color verde oscuro, pero está tan orgulloso que no hemos querido disgustarle... La cuestión es que nos ha traído un montón de souvenirs para que sorteemos entre todos los lectores de la revista (no, a nosotros no nos ha traído nada).
Si quieres ganar uno de estos 15 estupendos lotes de *Croc 2* compuestos por un frisbee, una mochila y un porta-CD, responde correctamente a la pregunta que te formula Croc y envíanos la respuesta antes del día 1 de octubre. Si respondes correctamente entrarás en el sorteo de este súper regalo.

ATENCIÓN, RESPONDE:

1. ¿Cuál de los siguientes personajes es el malo, malísimo que me persigue durante todo el juego?

A. Neo Cortex **B. El Barón Dante** **C. Gobbos**







Y PODRÁS GANAR...

Uno de los 15 lotes formados por un Frisbee, un Porta-CD y una mochila de *Croc 2*.





LAS BASES DEL CONCURSO

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

CUPÓN DE RESPUESTA

Recorta por aquí:

ENVÍA ESTE CUPÓN A:

CONCURSO *Croc 2* • *PLAYSTATION MAX* • PASEO SAN GERVASIO, 16-20 • 08022 BARCELONA

RESPUESTA: ....

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

PAÍS: .... TELÉFONO: ....



ELIGE TU VOLANTE

¿No sabes qué volante comprar para tu PlayStation? No te preocupes, *PlayStation Max* está aquí para ayudarte a tomar la más sabia de las decisiones.

Puede que entre tu colección de juegos se encuentren los mejores títulos en simuladores de conducción, pero ¿tienes un volante para disfrutar de ellos? No hay nada mejor que imitar a Carlos Sainz o a Schummacher sin salir de tu habitación, así que piénsatelo, ¡y empieza a ahorrar!



VRF1 X-Celerator

Distribuidor: Blaze **Precio: No disponible**

La verdad es que tiene una pinta un poco extraña, no es el tipo de volante que verías en el coche de tus padres. Se deja manejar bien, pero este volante se fabricó antes de que salieran los juegos de coches realmente buenos, como *Gran Turismo*, y es demasiado sensible para la mayoría de ellos.

COMPATIBILIDAD
Gran Turismo – 1
Ridge Racer Type 4 – 4
Colin McRae – 1
TOCA 2 – 3
NFS: Road Challenge – 3

12345



Fanatec Speedster

Distribuidor: Ardistel **Precio: 15.990 pesetas**

El *Speedster* es muy parecido al *Rallye*, pero dispone de unos pedales muy apañados que se agarran al suelo con Velcro; así no tendrás que ir persiguiéndolos por toda la casa. También dispone de un cambio de marchas cromado. Los pedales son más cómodos que la mayoría, ya que el ángulo de inclinación es ideal para la posición de los pies.

COMPATIBILIDAD
Gran Turismo – 4
Ridge Racer Type 4 – 3
Colin McRae – 4
TOCA 2 – 5
NFS: Road Challenge – 3

12345



Gamester Steering Wheel

Distribuidor: NETAC **Precio: 11.990 pesetas**

Este volante rebota tanto como una pelota de goma contra el suelo. El problema es que tiende a volver a su posición inicial, por lo que no resulta demasiado cómodo. Además, no parece muy robusto y los pedales están demasiado inclinados para nuestros pies. Aún así, los botones del cambio de marchas están muy bien y funciona de maravilla con *TOCA 2*.

COMPATIBILIDAD
Gran Turismo – 3
Ridge Racer Type 4 – 4
Colin McRae – 2
TOCA 2 – 5
NFS: Road Challenge – 2

12345



Gamester Rumble Force Steering Wheel

Distribuidor: Gamester (Importacién) **Precio: No disponible**

Es casi idéntico al *Gamester* normal, pero el volante no es tan duro y además éste vibra como un Dual Shock. Los pedales también pecan de estar demasiado inclinados, pero da la sensación de ser un poco más robusto. Muy divertido con *TOCA 2* y *Colin McRae*.

COMPATIBILIDAD
Gran Turismo – 3
Ridge Racer Type 4 – 4
Colin McRae – 3
TOCA 2 – 5
NFS: Road Challenge – 2

12345



Jordan Grand Prix Racing Wheel II

Distribuidor: Joytech (Importación) **Precio: No disponible**

Comparado con el resto, este volante es un poco más endeble, pero respondió muy bien y no se desmoronó, ni siquiera cuando nuestro colaborador se empleó a fondo. Como el *Gamester Rumble Force*, el *Jordan* vibra como un muelle, pero resulta demasiado sensible para la mayoría de juegos.

COMPATIBILIDAD
Gran Turismo – 1
Ridge Racer Type 4 – 5
Colin McRae – 3
TOCA 2 – 2
NFS: Road Challenge – 3

12345



V3 Racing Wheel

Distribuidor: NETAC **Precio: 11.990 pesetas**

¡Increíble! Te sentirás como un conductor de autobús cuando pongas las manos en este volante, pero puedes estar seguro de que no te defraudará. No podemos decir que sea el mejor que existe, pero está bastante bien. Si el eje del volante no fuese tan largo y se ajustase el ángulo mejoraría muchísimo.

COMPATIBILIDAD
Gran Turismo – 3
Ridge Racer Type 4 – 4
Colin McRae – 3
TOCA 2 – 4
NFS: Road Challenge – 3

12345



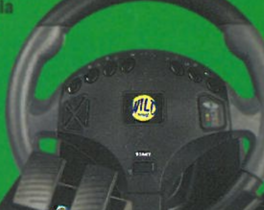
Turbo Race Wheel

Distribuidor: NETAC **Precio: 9.490 pesetas**

Aunque no es del mismo fabricante, se parece muchísimo al *V3*, pero dispone de un freno de mano adicional ideal para los derrapes de *Colin McRae* y *Road Challenge*. Es un poco alto, y a no ser que te hagas con un escritorio más pequeño, tendrás que poner un cojín en la silla para llegar bien al volante.

COMPATIBILIDAD
Gran Turismo – 3
Ridge Racer Type 4 – 3
Colin McRae – 3
TOCA 2 – 2
NFS: Road Challenge – 2

12345



Mad Catz Dual Shock

Distribuidor: Centro Mail **Precio: 9.990 pesetas**

Aunque no está tan logrado como el *V3* o el *Fanatec* (le falta peso y solidez) funciona estupendamente con *Ridge Racer Type 4*. El único problema de este volante es que cuando jugábamos a *Gran Turismo* nos deslizábamos de un lado a otro como si estuviésemos conduciendo en una pista de hielo.

COMPATIBILIDAD
Gran Turismo – 2
Ridge Racer Type 4 – 4
Colin McRae – 3
TOCA 2 – 3
NFS: Road Challenge – 2

12345



Ultra Racer

Distribuidor: NETAC **Precio: 6.990 ptas**

Aunque puede parecer un poco extraño para ser un volante, funciona sorprendentemente bien. La rueda hace las veces de volante, mientras que el gatillo sirve de acelerador. Es un poco rígido, y al cabo de un rato castiga los dedos, pero no es difícil de controlar y funciona bien con todos los juegos. Una ganga.

COMPATIBILIDAD
Gran Turismo – 3
Ridge Racer Type 4 – 3
Colin McRae – 4
TOCA 2 – 3
NFS: Road Challenge – 2

12345



Jogcon

Distribuidor: Namco (Importación) **Precio: 7.990 pesetas**

Aunque el *Jogcon* es un mando genial, de momento sólo sirve para *RRT4* y no tiene distribuidor en España, por lo que deberás buscarlo en alguna tienda de importación autorizada. Namco planea sacar más juegos que utilicen el *force-feedback* (una característica que simula la inercia empujando hacia ti cuando aceleras y viceversa), pero de momento, si decides adquirir este volante, tendrás que conformarte con probarlo con *RRT4*.

COMPATIBILIDAD
Gran Turismo – No disponible
Ridge Racer Type 4 – 4
Colin McRae – No disponible
TOCA 2 – No disponible
NFS: Road Challenge – No disponible

12345



Fanatec Rallye

MEJOR COMPRA

Distribuidor: Ardistel **Precio: 11.990 pesetas**

Realmente sólido y bonito. El volante de goma y las ventosas de la base garantizan el mínimo deslizamiento. En lugar de pedales hay dos pequeñas palas detrás del volante que sirven para frenar y acelerar, pero a veces resulta cargante tener que mantenerlas apretadas. Mucha calidad, perfecto para conductores temerarios.

COMPATIBILIDAD
Gran Turismo – 4
Ridge Racer Type 4 – 3
Colin McRae – 4
TOCA 2 – 5
NFS: Road Challenge – 3


12345

Éste es el mejor volante de todos los que hemos probado. Puede que no vibre, pero es el que gira mejor en todos los juegos de conducción. Es bonito, elegante, y al estar recubierto de goma es fácil de sostener. De gran calidad.



LAS PISTOLAS DE LUZ

Como cada mes, te explicamos todo aquello que siempre quisiste saber y nunca te atreviste a preguntar. Este mes... ¿Cómo funciona una pistola de luz? ¿No tienes un poquito de curiosidad? Pues vamos, sigue leyendo.

Allá por la edad media, todo aquel de quien se sospechaba que practicaba magia negra acababa quemado en un poste de madera o ahogado en el foso de algún castillo. Hoy en día, la sociedad es mucho más benévola con estas personas, y ya no se les practican terribles torturas. Pero quizá el ejemplo más obvio de nuestro relajado cambio de actitud respecto a la brujería sean las pistolas de luz.

Contando exclusivamente con los poderes oscuros, estos diabólicos aparatos de algún modo intuyen hacia dónde estás apuntando y son capaces de disparar a la pantalla de tu televisor. ¡Cosa de demonios! Bueno, no exactamente...

Como siempre, este mes nos comprometemos a desvelar la realidad sobre cualquier conexión, mágica o no, entre las pistolas de luz y los televisores. ¿Y todas las pistolas son iguales? ¿Cuántos tipos hay? ¿Cuáles son mejores? ¿Cuáles no debería comprar? ¿Para qué juegos sirven? ¡Sigue leyendo!



Lethal Enforces. *En sus comienzos, los juegos para pistola eran espantosos.*

Nada es fácil en esta vida, y el mundo de las pistolas en PlayStation es igual de desconcertante. Hay dos tipos diferentes que puedes comprar para tu preciada máquina gris. La primera pistola para PlayStation fue fabricada por Konami y se llamó Justifier. Por aquel entonces sólo se podía usar para jugar con el terrible *Lethal Enforcers*. Por suerte, no hubo que esperar mucho para que le siguiera el excelente *Die Hard Trilogy*. Sus desarrolladores necesitaban una pistola para el segundo episodio del juego, y adoptaron como modelo la Justifier de Konami.

Después de la Justifier aparecieron muchas pistolas, bastante chapuceras, basadas en el mismo sistema (como la famosa Predator), que se vendieron como rosquillas junto con *Die Hard Trilogy*.

¿CÓMO FUNCIONA?

¿Recuerdas todo lo que te contamos el mes pasado sobre la forma en que tu televisor forma imágenes en la pantalla gracias a unos minúsculos puntitos que se tiñen de rojo, azul y verde en distintas proporciones para crear entre todos una imagen? Bueno, venga, puedes volver a leerlo, te esperamos... ¿Ya? Pues sigamos.



El tubo de imagen representa líneas de puntos de colores sobre la pantalla (y todos juntos forman la imagen).

HISTORIA DE DOS PISTOLAS

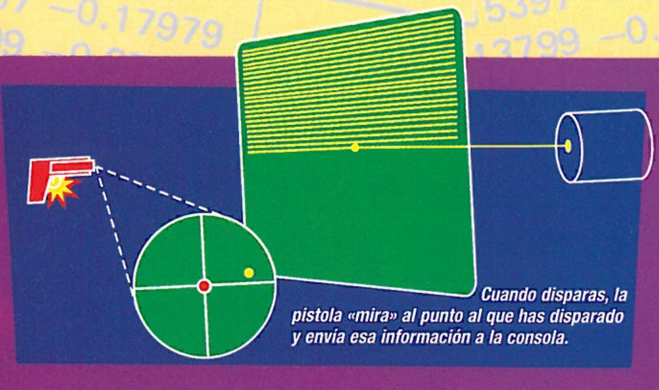
Sin embargo, cuando el equipo responsable de *Time Crisis* finalmente se decidió a lanzar su juego para PlayStation, crearon su propia pistola: la G-Con 45. La GunCon fue adoptada por Sony como pistola oficial, ya que era de Namco —compañía a la que distribuye— además de funcionar mucho mejor que las demás. Desde entonces, todos los juegos de pistola se han programado con compatibilidad para la G-Con 45.

Para jugar al viejo *Die Hard Trilogy*, *Lethal Enforcers* o el insoportable *Crypt Killer* necesitarás una pistola antigua o alguna de las más modernas, que funcionan tanto con el sistema Justifier como con el GunCon. Y si la que tienes es una Predator, puedes comprar un adaptador para que funcione como una G-Con 45. Siempre será una opción más barata que comprar una pistola nueva, ¿no?

Sin embargo, tenemos una mala noticia para quienes tengan una pistola con pedal y retroceso, de las que han salido últimamente hasta de debajo de las piedras: no son compatibles con *Point Blank 2* y seguramente tampoco lo serán con *Time Crisis 2*. Al parecer, *Point Blank 2* es capaz de identificar el tipo de pistola que tienes enchufada a la consola y no funciona si no es una GunCon original. Mala suerte...



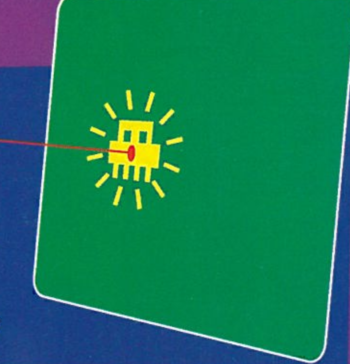




Cuando disparas, la pistola «mira» al punto al que has disparado y envía esa información a la consola.



En la parte central posterior de la tele está el emisor de señales del tubo de imagen, y gracias a él funcionan las pistolas de luz. ¿Cómo sabe la tele dónde estás apuntando exactamente, si acertaste en el blanco o no? Veamos: la pistola tiene un receptor sensible a la luz en el interior de su cañón (una célula fotoeléctrica). Este receptor sirve para identificar el punto exacto en la pantalla al que estás apuntando. Tu arma es capaz de «ver» hacia dónde dirige cada punto de luz el tubo de imagen de la tele. Así, cuando aprietas el gatillo, la pistola envía una señal eléctrica a la consola diciéndole a qué punto de la pantalla has disparado, la consola genera la imagen de «un enemigo desplomándose», se la manda a la tele y el tubo de imagen la representa en la pantalla. Por supuesto, todo esto pasa en milésimas de segundo. Ten en cuenta que el tubo de imagen representa 25 imágenes por segundo, y el disparo se ejecuta sobre una sola de estas imágenes.



La PlayStation decide si has acertado o no el tiro y representa la imagen correspondiente en la tele (malo muerto o agujero en la pared).



Éste es Point Blank. Pon a punto tus reflejos.

Time Crisis. No dejes a nadie en pie.

DOS TIPOS DE JUEGOS

Básicamente hay dos tipos de juegos para pistola: los de aventuras y los de tiro al blanco. En los de aventuras tienes que disparar a los malos que aparecen en pantalla a la vez que la CPU te mueve por el escenario. Para ganar hay que llegar al final del juego sin haber muerto demasiadas veces. O sea: *Time Crisis, Die Hard, Maximum Force,* etcétera.

En los juegos de tiro al blanco hay montones de niveles con diferentes objetivos a los que tienes que disparar (suelen estar en movimiento). Son como versiones PlayStation de las barracas de carabinas que hay en las ferias. O sea: *Point Blank* y *Point Blank 2.*

ARCADE ANGELICAL, CONSOLA INFERNAL

Las máquinas recreativas de pistola son geniales: diversión de primera calidad por un par de monedas. Pero, ¿por qué las conversiones que se hacen para PlayStation son tan malas?

El problema es la longevidad, la duración de un juego. En las máquinas arcade el juego termina cuando se te acaba el dinero. Si quieres seguir avanzando, te costará más monedas, y a menos que seas millonario, tendrás que esperar hasta la siguiente paga semanal.

En casa, sin embargo, esta cuestión —la de continuar o no jugando— se reduce a apretar de nuevo el botón de Start y ya está. Lo que significa que cualquiera se puede pasar *Maximun Force* o *Crypt Killer* en una tarde, porque encima tienes continuaciones infinitas. Una vez que has visto el final del juego, la única razón por la que sigues jugando es para intentar acabarlo más rápido o con mejor puntuación. El juego pierde su atractivo.

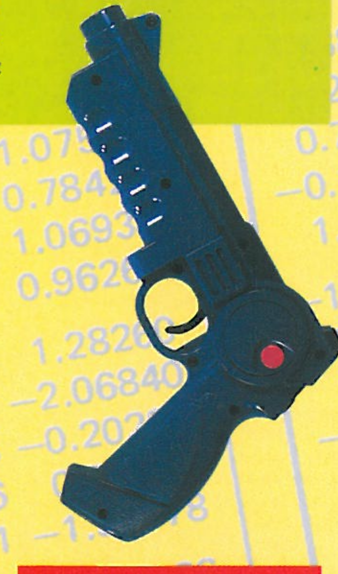
Afortunadamente, las conversiones para PlayStation de arcades de pistola suelen incluir características extras que no tienen las máquinas recreativas. *Time Crisis*, por ejemplo, tiene un «episodio» completamente exclusivo para la versión de consola que no aparecía en la recreativa. Mola.

MAX TE RECETA...

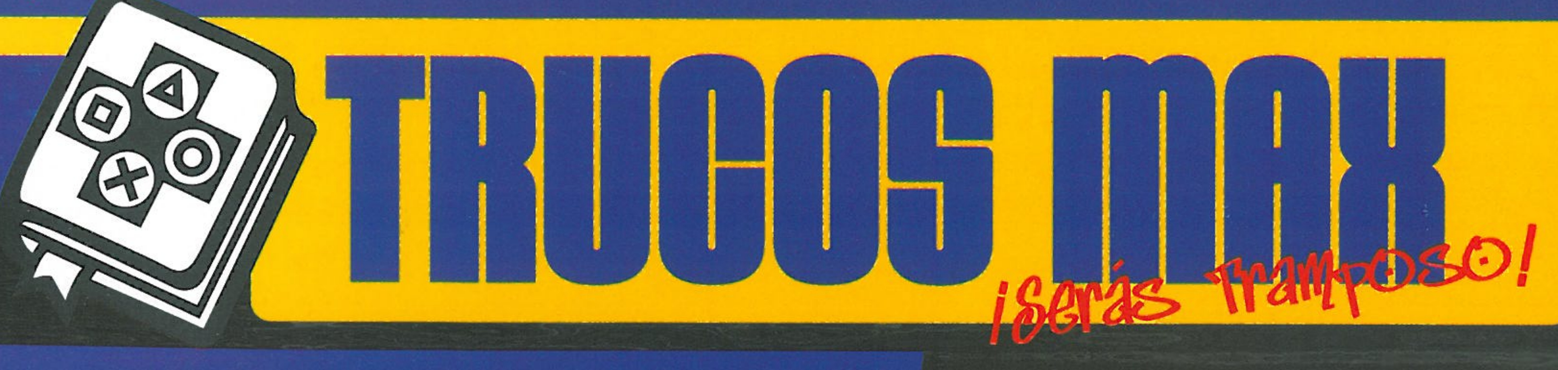
Aquí están todos los juegos para pistola que actualmente tiene PlayStation, junto con la pistola que necesitan para funcionar y algún consejillo.

Nombre del juego	Tipo de pistola	Veredicto
Area 51	Justifier o compatible	Muy viscoso, no lo compres
Crypt Killer	Justifier o compatible	Horrible, ¡aléjate de él!
Die Hard Trilogy	Justifier o compatible	Un juego excelente
Horned Owl	Justifier o compatible	No muy malo, pero un poco viejo
Judge Dredd	Justifier y GunCon	Échale un vistazo al menos
Maximun Force	G-Con o compatible	Un Time Crisis malo
Point Blank	G-Con o compatible	Divertidísimo
Revolution X	Justifier o compatible	Totalmente descorazonador
Time Crisis	G-Con o compatible	El mejor que encontrarás
Point Blank 2	G-Con original	Más diversión sana

Imprescindibles: *Time Crisis, Point Blank* y *Die Hard Trilogy.*
(Recuerda que necesitarás una pistola Justifier o compatible para jugar con *Die Hard,* y que *Point Blank 2* sólo funciona con la pistola de Namco, no con sus imitadoras).



El mes que viene *Max* te explicará...
¡El sonido en la PlayStation!



¿Cuántas veces habrás estado a punto de tirar el pad por la ventana? ¿Cuántas veces habrás perdido los estribos porque eras incapaz de pasar de nivel? Ahora tienes a todo un equipo de redacción trabajando para ti.

BOMBERMAN FANTASY RACE

Posiciones guardadas extra
Selecciona la opción «New System Data», a continuación pulsa L1 + R1 + L2 + R2 + SELECT + START y sin soltar pulsa ◎ para incrementar el numero de posiciones guardadas a 50.

Carreras espejo
Termina en primera posición en todas las pistas. A continuación pulsa → en la pantalla de selección de pista.

Sonido de pisadas
Completa todas las carreras espejo, a continuación pulsa SELECT en la pantalla de inicio.

Dinero extra
Guarda el juego dos veces en diferentes tarjetas. Entra en el banco y utiliza la función de transferencia de dinero. Traspasa el dinero de una tarjeta a otra para conseguir el doble.

Animales extra
Compra cinco canguros y cinco dinosaurios. El canguro blanco y el dinosaurio blanco estarán disponibles.

ABE'S EXODDUS

Encuentra los Mudokons escondidos
Fíjate en las botellas de Soulstorm Brew que encontrarás en tu camino. Cada botella marca un área secreta que debes buscar, si las encuentras podrás para salvar a unos 300 Mudokons.

Todas las secuencias de vídeo
En la pantalla de menú principal pulsa R1 e introduce: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha.

Selección de nivel
En la pantalla de menú principal mantén apretado R1 mientras pulsas Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha.

Pasar de nivel
Mientras estés jugando mantén pulsado R1 e introduce Círculo, Círculo, X, X, Cuadrado, Cuadrado.

Este truco te llevará a la siguiente sección importante del juego (casi al siguiente nivel). Las buenas noticias son que puedes utilizar este truco siempre que quieras para sortear partes difíciles del juego.

ABE'S ODDYSEE

Selección de nivel
En la pantalla de menú principal mantén pulsado R1 mientras introduces Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda.

Todas las secuencias de vídeo
De nuevo en el menú principal y sin soltar R1 introduce Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Derecha, Izquierda, Arriba, Derecha.

Evita los códigos
Mientras estás jugando y sin soltar R1 pulsa Triángulo, Arriba, Círculo, Izquierda, X, Abajo, Cuadrado, Derecha.

ACTUA SOCCER 2

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de menú principal:

Activar Gremlin XI
Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Cuadrado, Círculo.

Súper Peludos
Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Derecha, Círculo, Arriba, Abajo.

Activar balón fantasma
Cuadrado, Cuadrado, Izquierda, Izquierda, Derecha, Círculo, Círculo

Activar balón de playa
Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Cuadrado.

Activar enanos
Círculo, Abajo, Abajo, Cuadrado, Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha

Activar gigantes
Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo.

Activar avería de los focos
Izquierda, Izquierda, Izquierda, Círculo, Derecha, Derecha, Derecha, Cuadrado.

Activar jugadores invisibles
Cuadrado, Círculo, Abajo, Círculo, Arriba, Derecha, Cuadrado, Izquierda.

Activar modo blanco y negro
Arriba, Abajo, Arriba, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Arriba.

Para desactivar los trucos
Simplemente reintroduce los códigos.

AKUJI THE HEARTLESS

Modo Debug
Pausa el juego, mantén pulsado L2 o R2 y pulsa Izquierda, Arriba, Arriba, Triángulo, Derecha, Cuadrado, Izquierda, Triángulo, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha.

Invencibilidad
Pausa el juego, mantén pulsado L2 o R2 y pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo, X, Arriba, Círculo, Izquierda.

Hechizos ilimitados
Pausa el juego y mantén pulsado L2 o R2 e introduce Izquierda, Triángulo, Izquierda, Izquierda, Círculo, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo.

ALIEN TRILOGY

Súper Truco
Para conseguir armas infinitas, salud y acceder a todos los niveles introduce este código: 1GOTP1NK8C1DBOOTSON

Para elegir nivel
En la pantalla de códigos introduce GOLVL, y el número del nivel al que quieras acceder.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Durante el juego, introduce los siguientes códigos para conseguir la opción deseada:

Repuesto de sangre
Arriba, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda.

Todas las magias
Derecha, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda.

Todas las secuencias de vídeo
Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda

BLOODY ROAR 2

Lucha como Gado
Completa el juego con el personaje de tu elección en el modo Arcade.

Lucha como Shen Long
Vence a Shen Long en el escenario especial. Esto desbloqueará el final 1 en el menú de películas e imágenes.

Opción de vestuario
Completa con éxito el modo arcade para acceder a la opción de vestuario, al modo cabezones y para recuperar velocidad.

Elige modelo
Completa con éxito el juego con cualquier personaje en el modo Story.

Vestuario extra
Completa con éxito el juego con todos los personajes en el modo Arcade. Pulsa Start en la pantalla de selección de personaje para elegir un cuarto traje.

BOMBERMAN WORLD

Códigos especiales
Bonificación nivel Versus: 5656
Bonificación nivel battle: 4989
Modalidad Battle Royal: 1616
Modo Maniac: 4622

BUST-A-MOVE

Niveles modificados
Para tener acceso a los niveles modificados introduce R1, Arriba, L2, Abajo en la pantalla de selección del juego. El modo Story tendrá ahora otra opción con el nombre: «Another World» (Otro Mundo). Éste contiene los niveles secretos.

Créditos extra
Ve al menú de Opciones y selecciona Credit. Pulsa Izquierda, Derecha, R1, R2, L2, L1, Arriba, Abajo. Ahora pulsa X repetidamente para incrementar los créditos.

Selección de personaje
Inicia un puzzle. Cuando aparezca el mapa del escenario pulsa Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo. Entonces pulsa los cuatro botones laterales y aparecerá una pantalla de selección de jugador. Escoge a tu personaje pulsando X, Bub seguirá en el mapa de la pantalla al tiempo que aparecerá tu nuevo personaje. ¡Menuda selección de trucos!



Gran Turismo

Consigue un tiempo inferior a 45 segundos en High Speed Ring.

MEDIA



BUST-A-MOVE 4

Códigos de nivel

1-1: 8010
1-2: 1180
1-3: 8086
1-4: 2919
1-5: 1021

2-1: 0127
2-2: 1220
2-3: 1018
2-4: 0804
2-5: 0714

3-1: 1027
3-2: 2413
3-3: 3009
3-4: 6502
3-5: 6809

4-1: 0627
4-2: 8808
4-3: 3674
4-4: 4891
4-5: 0605

5-1: 0730
5-2: 2151
5-3: 3562
5-4: 3812
5-5: 2203

Personajes Extra
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear los seis personajes extra. Vale la pena hacerlo, ¿a qué estás esperando?
Introduce: Derecha, Derecha, Triángulo, Izquierda, Izquierda.

Opción Tarot
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear la opción de lectura del Tarot (amor) en la pantalla de opciones de la Tarjeta de memoria. ¿Qué consigues con esto? ¡Descúbrelo!
Introduce: Arriba, Triángulo, Abajo, Triángulo, Arriba.

Demo hablada
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear la demo hablada en la pantalla de opciones de la lectura del Tarot. Mantén pulsado CUADRADO, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, CUADRADO, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, suelta CUADRADO.

Otro mundo
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear otro mundo. Cuando empieces en el Modo Puzzle tendrás toda una nueva colección de puzzles.
Introduce: Triángulo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Triángulo.

BUST-A-GROOVE

Demostración de baile
Completa el juego en modo fácil.

Juega como Capoeira
Completa el juego en modo normal.

Juega como Robo-Z
Completa el juego en modo difícil.

Juega como Burger Dog
Completa el juego en los modos de dificultad normal y difícil. Después elige a Hamm y termina el juego de nuevo en el modo de dificultad normal.

Juega como Columbo
Termina el juego en los modos de dificultad Normal y Difícil. Selecciona como personaje a Shorty y completa el juego en el modo de dificultad Normal de nuevo.

Personajes extra
Mantén pulsado SELECT y pulsa Círculo para seleccionar a tu personaje.

Pasar de nivel
Completa el juego una vez con cualquier personaje. Empieza otra partida en el modo para un jugador y pulsa L2 y SELECT. Cuando oigas una melodía salta al siguiente nivel.

CARDINAL SYN

Subjefes
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de Inicio:
Kahn - Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Triángulo
Stygian - Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo
Redemptor - Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo
Juni - Arriba, Izquierda, Izquierda, Arriba, Cuadrado
Mongwan - Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Triángulo
Bimorphia - Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Cuadrado
Moloch - Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Cuadrado

CIRCUIT BREAKERS

Todas las pistas
Pausa el juego y ve a la pantalla de opciones. Ve a la opción sonido y selecciona «FX Volume». Ahora pulsa L1+L2. El juego aparecerá ahora 400% completo y podrás acceder a todas las pistas.

Carreras nocturnas
En la pantalla de selección de circuito, pulsa todos los botones laterales hasta que aparezca tu coche con un faro. Ahora puedes competir en cualquier circuito de noche.

COOL BOARDERS 3

Todas las pistas
Selecciona modo Tournament e introduce WONITALL como si fuera tu nombre.

Todos los personajes
Selecciona el modo Tournament e introduce OPEN_EM como si fuera tu nombre. Indicación: "_" indica un espacio.

Modo cabezones
Selecciona el modo Tournament e introduce BIGHEADS como si fuera tu nombre.

Ver la fecha de programación del juego
Pulsa L1+L2+R1+R2 en el menú donde aparecen las opciones de juego: un jugador o multijugador a pantalla partida.

Juega como Burg
Desactiva todos los jugadores, paneles y pistas. A continuación termina el primero con más de 3.400 puntos en modo simple.

COLIN MCRAE RALLY

Introduce como tu nombre los siguientes códigos para obtener el efecto deseado:
BACKSEAT - El copiloto toma el volante.
PEASOUPER - Niebla en todas las pistas.
BUTTONBASH - Pulsa X y Círculo alternativamente para acelerar.
DIRECTORCUT - Te permite editar tus *replays*.
KITCAR - Edición personalizada del coche de rallies.
TROLLY - Tracción a las cuatro ruedas.
FORKLIFT - Tracción trasera
HELIUMNICK - Copiloto con voz de pito.
MOREOOMPH - Modo turbo
BLANCMANGE - Coche verde que tiembla.

COLONY WARS

Introduce los siguientes *passwords* para conseguir el efecto deseado:
Commander*Jeffer - Selección completa de niveles y misiones.
Tranquillex - Los láseres no se recalientan
Memo*X33RTY- Infinitas armas secundarias
Hestas*Retort - Energía infinita
All*cheats*off - Desactiva todos los trucos.

COLONY WARS: VENGEANCE

Introduce las siguientes *passwords* en la pantalla de códigos.
Vampire - Invencibilidad
Tornado - Todas las armas
Dark Angel - Evita el recalentamiento de las armas.
Chimera - Infinitas armas secundarias
Avalanche - Dinero ilimitado
Thunderchild - Todas las naves
Demon - Selección de nivel.
Blizzard - Super Truco
Stromlord - Desactiva todos los trucos

COMMAND AND CONQUER: RETALIATION

Misiones hormiga
Cuando hayas terminado el juego con cualquiera de los dos bandos puedes jugar en Inglaterra donde encontrarás las misiones Giant Ant.

Modo Truco
Haz clic sobre el botón del menú «Teams» con el botón círculo (si utilizas el ratón con el botón derecho). Mueve el puntero sobre los iconos correspondientes en la barra de herramientas y pulsa círculo o el botón derecho del ratón sobre cada uno de ellos. ¡No podría ser más simple! ¿Verdad?

Cortina de acero
CUADRADO, X, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

Mapa completo
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.

Parabomb
X, X, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO.

Dinero
X, X, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO.

Victoria inmediata
CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, X, CUADRADO

Derrota inmediata
CÍRCULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, X.

A-bomb
CÍRCULO, X, CÍRCULO, CÍRCULO, X, CUADRADO.

Civiles con nombre
CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Accede al panel lateral y mueve el cursor sobre los iconos de equipo. Pulsa círculo sobre cada uno de los símbolos en los códigos siguientes:
A-Bomb - Círculo, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo
Victoria inmediata - X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo
Dinero extra - Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Círculo.
Aparece el mapa - Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado.

CRASH BANDICOOT

Para acceder a los 32 niveles, las dos llaves y todas las gemas hay que introducir la siguiente contraseña:
Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X.

CRASH BANDICOOT 2

Empieza con un escudo
Cuando mueras mantén pulsado Arriba + Círculo. Cuando reaparezcas empezarás con una máscara.

Vidas extra
En la segunda *warp room* salta sobre el oso polar bebé y recibirás 10 vidas extra.

CIVILIZATION 2

Más dinero
Introduce _CasH como si fuera el nombre de un pueblo. Nota: Debes mantener pulsado R1 cuando introduzcas la letra «H» al final del nombre.



¡Dinero, dinero, dinero! ¡Quiero más dinero, he dicho!

CRASH BANDICOOT 3

Demo de *Spyro The Dragon*
En la pantalla de título pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado.

Manzanas de los monos
Cuando estés en el nivel de los monos lanzadores de piedras, destruye sus posiciones y podrás saltar sobre los miedosos monos y tomar las manzanas con total tranquilidad.

DEATHTRAP DUNGEON

En la pantalla de menú principal pulsa L1, R1, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, R1, L1. Entonces ve a la opción de cargar el juego y podrás acceder a todos los niveles.

DESTRUCTION DERBY 2

Ve a la pantalla para escoger circuito, selecciona el modo Championship. Introduce tu nombre como alguno de los siguientes códigos:
Todas las pistas - MACSrPOO
Créditos animados - CREDITZ!
Secuencia de vídeo - ToNyPaRk

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

Atributos ilimitados
En la pantalla de edición del jugador pulsa L1, L2, X, Cuadrado, X, para conseguir infinitos puntos y situar tus habilidades.

Conseguir mucho dinero
Selecciona personalizar Squad y a continuación, edición de equipo. Escoge a tu club favorito y pulsa Cuadrado, X, Cuadrado, L2, L1. Ahora selecciona el dinero del club e increméntalo todo lo que quieras.



FIFA '99

Equipo Atlanta
Gana la Copa del Mundo como Brasil en el modo de dificultad profesional. Entonces selecciona Custom Cup y elige Equipo Internacional.

Encuentra a Ronaldo
Puedes encontrar a Ronaldo bajo el nombre de Calcio en el equipo del Inter de Milán.

FIGHTING FORCE

Menú de trucos
Mantén pulsado Izquierda, Cuadrado, L1, R2 en la pantalla de menú principal. Ve a la pantalla de opciones y verás que puedes ser invencible y seleccionar cualquier escenario.

G-POLICE

Invencibilidad
En la pantalla de descripción de la misión mantén pulsados los cuatro botones laterales, Círculo, Triángulo y Cuadrado. Ahora pulsa Izquierda. Verás que no puedes progresar por el nivel en el que te encuentres con este truco activado.

Todas las armas con munición infinita
Haz lo mismo que arriba en la pantalla de «Armas Loadout». De nuevo, no puedes moverte por el nivel con este truco activado.

Misiones secretas
Para conseguir seis misiones extra introduce la palabra PANTALON en la pantalla de códigos. Estas misiones están localizadas en la opción de misiones de entrenamiento.

Otros efectos
Introduce estos códigos en la pantalla de *passwords*.
SUPACAM - Nuevo ángulo de cámara
BENIHILL - Tráfico a alta velocidad
WOOWOO - Luces intermitentes

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Para acceder a todos los trucos listados abajo pausa el juego y selecciona la opción «Salir». Ahora mantén pulsado L2 e introduce el código que quieras.
Vidas Infinitas - Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo
Invencibilidad - Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha, Izquierda
Selección de nivel - Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha.
Reinicia el juego y pulsa SELECT. Pulsa Izquierda para acceder a otras partes.
Citas de Gex - Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo.
Reinicia el juego y pulsa SELECT para escuchar una cita.
Discurso de Gex - Abajo, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo.
Reloj - Derecha, Triángulo, Derecha, Izquierda, Derecha, X.
Esto te proporcionará un reloj. Para ver los mejores tiempos pulsa Cuadrado mientras te encuentras en el nivel Media Dimension.

Modo Debug
Introduce el código para la selección de nivel, y cualquier otro código en el nivel Media Dimension. Pulsa SELECT para conseguir el menú Debug.

Mejor final
Introduce este código. A continuación, derrota a Rez para ver el final correspondiente.
R1, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, R2, R2, X, L2, Cuadrado, Cuadrado, R2, Cuadrado, L2, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, Cuadrado, L2, R2, X, Cuadrado.

GEX 3: Deep Cover Gecko

Invencibilidad
Pausa el juego, mantén pulsado L2 al tiempo que introduces Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo.

Citas
Pausa el juego, mantén pulsado L2 e introduce Abajo, Derecha, Izquierda, Círculo, Arriba, Derecha. Reanuda el juego y pulsa Select para que Gex haga algún comentario.

Códigos de las bóvedas
Para introducir las siguientes contraseñas en la pantalla de la bóveda debes jugar en el nivel secreto y recoger cuatro objetos. Los códigos debes introducirlos en la pantalla de la bóveda. Los símbolos los encontrarás en los iconos de la pantalla.

Vida Extra - Triángulo, Círculo, Estrella, Cuadrado, Cuadrado, X.
Diez Vidas - Cuadrado, X, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado.
Invencibilidad - Cuadrado, Estrella, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Diamante.
Juega como Alfred - Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, Estrella, Estrella.
Juega como Cuz - Cuadrado, Diamante, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Diamante.
Juega como Rex - Cuadrado, Estrella, Estrella, Cuadrado, Triángulo, Triángulo.
Ver secuencia de vídeo - Círculo, Triángulo, Cuadrado, Estrella, Diamante, Estrella.
Ver secuencia de vídeo 2 - Diamante, Estrella, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo.

GHOST IN THE SHELL

Selección de nivel y secuencias de vídeo
En la pantalla de menú principal pulsa R2, R2, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, R2, R2.

KENSEI: SACRED FIST

Para pausar la pantalla
Pausa el juego y pulsa R2
Lucha como Akira
Completa el juego en modo normal como Yugo.
Lucha como Quigtao
Completa el juego en modo normal como Yuli.
Lucha como Cindy
Completa el juego en modo normal como Douglas.
Lucha como Steve
Completa el juego en modo normal como Allen.
Lucha como Arthur
Completa el juego en modo normal como Ann.
Lucha como Kornelia
Completa el juego en modo normal como Heniz.
Lucha como Sessue
Completa el juego en modo normal como Hyoma.
Lucha como Mark
Completa el juego en modo normal como David.
Lucha como Genya
Completa el juego en modo normal como Saya.
Lucha como Zhou
Completa el juego en modo normal con los nueve personajes iniciales. Luego completa el juego en modo normal una vez más con cualquier personaje.
Lucha como Kaiya
Completa el juego en modo normal con los nueve personajes iniciales. Luego completa el juego en modo normal una vez más con cualquiera de los personajes extra.
Lucha como Jelly/Billy
Completa el juego en el modo normal como Kaiya.
Lucha como Kazane
Completa el juego en el modo normal como Zhou.
Modo extra
Desbloquea los 22 personajes.

RIDGE RACER TYPE 4

Desbloquea el coche secreto Pac Man
Para acceder al coche secreto Pac Man en el juego tienes que desbloquear primero los 320 coches. El coche Pac Man aparecerá en tu garaje. El truco te dará también una melodía extra, llamada según parece, «Eat 'em up».



LOST WORLD

Códigos
Standard

Hunter - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo.

Velociraptor - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, X, Triángulo.

T-Rex - Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, X, Triángulo, Triángulo, Cuadrado.

Sarah - X, X, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Círculo.

99 vidas

Compy - X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Cuadrado, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado.

Hunter - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo.

Velociraptor - X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, cuadrado, X , Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo.

T-Rex - X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado.

Sarah - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, Círculo, Triángulo.

Selección de nivel
Introduce estos códigos tres veces: Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado.

MEDIEVIL

Menú de Trucos
Pausa el juego y manteniendo pulsado L2 introduce Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo.
Extensión del menú de trucos
Pausa el juego, mantén pulsado L2 e introduce Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Círculo, Abajo, Círculo, Círculo, Derecha.

MORTAL KOMBAT 4

Cambio de vestuario
Cuando selecciones a tu personaje pulsa Start dos o tres veces sobre la cara de tu personaje.

Lucha como Goro
Primero completa todo el juego con el personaje Shinnok. Mueve el cursor a la opción escondida y pulsa sin soltar R1. Ahora debes pulsar Arriba tres veces, y Izquierda una vez, después pulsa sin soltar L1. Mantén este botón pulsado hasta que empiece el combate. ¡Estupendo!

Lucha como Noob Saibot
Primero termina el juego como Reiko. Empieza el torneo en el modo para dos jugadores e introduce el código de Combate 012-012. Sal del combate y empieza de nuevo. Mueve el cursor hasta Hidden y pulsa sin soltar R1. Pulsa Arriba dos veces y una vez Izquierda. Pulsa sin soltar L1 hasta que empiece el combate.

Lucha como Meat
En el modo para dos jugadores selecciona la opción de grupo y gana. Sigue seleccionando la opción de grupo, ganando hasta que consigas regresar a Kai. Cuando luches, ¡oh, sorpresa!, serás Meat.

Menú de trucos
En la modalidad para dos jugadores introduce el Código de Combate



302-213. Sal del juego y ve al menú de opciones. Selecciona «VS Screen Enabled» (Activada Pantalla VS) y mantén pulsados durante 10 segundos L1+R1. Si activas Fatalities, tu contrincante realizará, para terminar, un gancho normal. Asegúrate de que no giras más de una vez en cada ocasión.

MOTORHEAD

Códigos especiales

Selecciona opciones y después los códigos para introducir lo siguiente:
Cowrules - Desbloquea los coches y pistas de la División 2
Fragtime - Desbloquea los coches y pistas de las Divisiones 1 y 2
Turbomos - Desbloquea Nolby hills, y los coches y pistas de la División 1 y 2
Lastcode - Desbloquea coches y pistas
Supercar - Sitúa la cámara encima del coche.

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Códigos

Introduce los siguientes códigos como tu nombre en la pantalla de opciones:
SEEALL - Cambia la perspectiva.
SPOILT - Desbloquea todos los coches y todas las pistas.
PLAYTM - Desbloquea el circuito Room.
XCAV8 - Desbloquea el circuito Caverns.
GLDFSH - Desbloquea el circuito Scorpio Seven.
MNBEAM - Desbloquea el circuito Space Race.
XCNTRY - Desbloquea el circuito Auto Cross.
MCITYZ - Desbloquea el circuito Empire City.
AMGMRC - Desbloquea el Mercedes.
1 JAGX - Desbloquea el Jaguar.
ROCKET - Desbloquea el Supercar.

Códigos

Introduce el código de tu elección tras pulsar START al finalizar una carrera y mantén los botones pulsados hasta que empiece la carrera.
Súper Claxon - START + SELECT + L2 + R1.
Toca el claxon cuando un coche está justo delante tuyo para que se aparte.
Coche Duro - SELECT + CUADRADO + X. Golpea a los otros coches para tener paso.
Modo cámara lenta - Arriba + X + Triángulo.
Policía - Arriba, Abajo, Izquierda o Derecha + L1 + R2.
La nacionalidad del policía variará según pulses izquierda o derecha.
Aceleración - Izquierda + Cuadrado + Círculo.

NFL BLITZ

Cabezas secretas de los personajes
Introduce los siguientes códigos y los jugadores más cercanos a la pelota tendrán una cabeza diferente.

DAVID	3456
AZPOD	4777
FRANC	1221
JUAN	6521
BERT	8735
JOVE	6644
AUBREY	6666
ALLEN	7911
BYRON	1969
FRANZ	8421
BRIAN	2221
GATSON	1111

NHL '99

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de *passwords*:
3RD - Cambio de camisetas.
BRAINY - Cabezones.
BIGBIG - Jugadores gigantes.
SPEEDY - Jugabilidad más rápida.
VICTORY - Secuencia de vídeo.

NUCLEAR STRIKE

Códigos

Munición ilimitada, armamento y gasolina.
PACKISBACK
Empezar con cinco créditos.
WARRIOR
Sin fuego enemigo.
PHOENIX
Primera misión fácil.
EAGLEEYE (fácil)
Sin enemigos.
AVENGER
Volar más lejos.
MPG
Vidas ilimitadas.
LAZARUS
Más rápido.
WARPDRIVE
Munición ilimitada.
GOPOSTAL
Anuncio de *Future Strike*.
COMMERCIAL
Accedes a cualquiera de los archivos strike, excepto el de los créditos, para ver el anuncio.

Código de nivel

Nivel 2 - CUTTHROATS
Nivel 3 - COUNTDOWN
Nivel 3b - PLUTONIUM
Nivel 4 - SABREJET
Nivel 5 - ARMAGEDDON
Nivel de bonificación - LIGHTNING

Advertencia: Muchas revistas te proporcionan como código para el nivel 4: PUSAN. Con este código la misión es mucho más difícil porque dependiendo de lo bien que lo hayas hecho en el nivel Plutonium la siguiente batalla será fácil o muy difícil.
Si introduces PUSAN te encontrarás que no han sido destruidos ninguno de los puentes del nivel anterior por lo que habrá muchas más unidades enemigas. SABREJET es el código que consigues cuando destruyes todos los puentes, además de aislar a los refuerzos.

R-TYPE DELTA

Selección de nivel

Utiliza las bombas más de 10.000 veces. Aparecerá una opción para seleccionar el nivel.

Créditos Extra

Acumula más de tres horas de juego para incrementar el número de créditos.

RAPID RACER

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de introducción del nombre.

_boa - barcos extra
_qak - Convierte todos los barcos en patos de goma.
hurr - Desbloquea el barco Hurricane.
_day - Desbloquea todas las pistas de día.
_nit - Desbloquea todas las pistas nocturnas.
rrim - Desbloquea todas las pistas espejo.
frac - generador de pistas aleatorias.
winr - Siempre terminas el primero.
d_ _* - Carrera de día. * es el número de pista que quieras.
n_ _* - Carrera de noche. * es el número de pista que quieras.

SMASH COURT TENNIS 2

Ver las secuencias finales

Pulsa ↑ cuatro veces, ← cuatro veces, y a continuación pulsa → cuatro veces en el pad del jugador dos. Tienes un límite de tiempo de cuatro segundos desde que la frase «Pulsa Start» aparece en el menú principal.

RESIDENT EVIL

Lanzador de piedras

Termina el juego en menos de tres horas y será tuyo.

Llave especial

Si consigues terminar el juego rescatando a tus dos colegas recibirás una llave especial. Esto te permitirá entrar en el vestuario y cambiarte de ropa.

RESIDENT EVIL 2

Llave especial

Selecciona el modo de dificultad Normal, ve a la comisaria de policía sin recoger nada. Verás a Brad Vickers en el túnel. Mátale y busca su cuerpo pues tiene la llave especial. Ve a la habitación de guardar por la habitación oscura y abre el armario. Tú podrás cambiar tu vestuario y Claire podrá conseguir un arma nueva, la Colt S.A.A.

Armas especiales

Debes jugar con el modo de dificultad Normal para acceder a ellas.

Lanzador de piedras

Termina el primer escenario en menos de tres horas, con una puntuación A o B.

Metralleta

Termina el segundo escenario en menos de tres horas con una puntuación de A o B.

Juega como Hunk

Termina el primer escenario con una puntuación A, a continuación termina el segundo escenario con los otros personajes de nuevo con una puntuación A. Guarda el juego y podrás acceder a un minijuego: *The Fourth Survivor*.

Juega como Tofu

Termina cada escenario tres veces, consiguiendo una puntuación A cada vez, de manera que juegues primero, segundo, primero, segundo, primero, segundo. No guardes ninguna. Cuando tengas las seis en tu tarjeta de memoria, guarda la cuarta.

WIPEOUT 2097

Naves como animales

Mantén pulsado L1 + R2 + START + SELECT mientras el juego se está cargando hasta que aparezca el menú. Los vehículos tomarán la forma de una abeja, de un caracol, de un cerdo, de un platillo volante y un tiburón.

Desafío Modo Uno

Introduce □, ○, □, △, ○, △, △, ○, □, □, □, △, ✕, □

Desafío Modo Dos

Introduce □, ○, □, △, ○, △, ✕, □, ✕, △, △, ✕, ○, ○

Todas las pistas

Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, a continuación pulsa □, ○, △, ○, □ en el menú principal.

Energía ilimitada

Pausa el juego. Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT e introduce △, ✕, □, ○, △, ✕, □

Tiempo ilimitado

Pulsa START, para pausar el juego. Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, a continuación pulsa △, □, ○, ✕, △, □, ○, ✕

Armas ilimitadas

Pulsa START para pausar el juego. Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, entonces introduce ✕, ✕, □, □, ○, ○, △

Ametralladora

Pulsa START para pausar el juego. Mantén apretado L1 + R1 + SELECT, e introduce □, ○, ✕, ○, ○, ○ en la pantalla de menú principal.



Clase fantasma

Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT e introduce ✕, ✕, ✕, ○, ○, ○ en la pantalla de menú principal.

Equipo piraña

Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT e introduce ✕, ✕, ✕, ✕, ○, △, □ en la pantalla de menú principal.

Nave piraña, y más

Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT e introduce □, ○, □, △, ○, ✕, □, ✕, ○, □, △, ✕, □ en la pantalla de configuración. La nave Piraña, todas las pistas y un premio de oro estarán disponibles en todas las pistas.

Isla de Vostok y Pistas secretas Spilskinanke

Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT al tiempo que introduces □, ○, □, △, ○, △, ✕, △, ○, ○, △, ✕, ✕, □ en la pantalla de menú principal. Podrás acceder a la Clase Piraña, una nave piraña extra, la isla Vostok y las pistas secretas Spilskinanke. ¡Increíble!





ROGUE TRIP

Introduce los siguientes *passwords* para conseguir lo siguiente:
Juega como Goliath - Triángulo, L1, R1, X, L2, L2.
Juega como Nightsade - R1, R2, L1, L1, X, Círculo.
Juega como Helicopter - L1, Triángulo, R2, Triángulo, Triángulo, R1.
Doble de *pick-up* - L1, L2, Círculo, L1, R1, Cuadrado.
Más armamento - R1, Triángulo, R1, Triángulo, L1, Cuadrado.
Turbos ilimitados - Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, R1, R2.
Saltos ilimitados - Círculo, Cuadrado, R2, X, Triángulo, R2.
Nivel de Gulch - X, Cuadrado, Círculo, L1, L2, Cuadrado.
Jefe 1 - Círculo, R2, R1, Cuadrado, L1, R2.
Jefe 2 - Círculo, Círculo, L2, L1, Triángulo, Triángulo.
Jefe Big Daddy - Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, R2, R2.

RUNNING WILD

Cambio de vestuario

Puedes cambiar de uniforme pulsando o o u cuando escojas a un personaje.

Atajo del nivel de la jungla

Salta hasta la última cascada en la jungla y estarás en la línea final.

Atajo del nivel de la lava

En el nivel de la lava justo después de la línea final hay un agujero a tu derecha después de saltar los hoyos de lava. Corre hasta el último surtidor de lava antes del agujero en la pared y salta. Esto te ahorrará parte del nivel.

Atajo del nivel de la luna

El atajo del nivel de la luna está situado justo después de donde empieza la bifurcación del túnel a tu izquierda. Corre hacia tu derecha, salta la valla situada a tu izquierda después de la rampa.

SPYRO THE DRAGON

99 Vidas

Mientras juegas introduce este código y conseguirás 99 vidas: CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, CÍRCULO, IZQUIERDA, CÍRCULO, DERECHA, CÍRCULO.

Selección de nivel

Mientras estés jugando pausa el juego y ve a la pantalla de inventario. A continuación pulsa: CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA, ABAJO. Cuando vayas en globo podrás acceder a todos los niveles.

Cómo resucitar

Este truco funciona en todos los mundos y niveles excepto en los niveles de destinación. Si caes por un acantilado, por ejemplo, pausa el juego y sal del nivel. De este modo, terminas en al comienzo de ese particular nivel y habrás salvado tu vida.

TOCA 2

Introduce los siguientes códigos como si fueran los nombres de los conductores:
MINICARS - Perspectiva de cámara como en MicroMachines.
PADDED - Barreras que rebotan.
LUNAR - Gravedad baja.
LONGLONG - Campeonato de coches a propulsión.
PUNCHY - No te descalifican.
BANGBANG - Modo Competición.
TECHLOCK - Bloquea las imágenes por segundo durante la calificación.
BCASTLE - Golpes que te hacen rebotar.
ELASTIC - Alarga la pista verticalmente.
TRIPPY - Hace que los horizontes se vean borrosos.
JUSTFEET - Sólo se ven las ruedas.
FASTBOY - Modo turbo.
DINKYBIT - Circuito de la isla Outton Park.

TEKKEN 3

Personajes Secretos

Combate como Panda
Selecciona a Kuma en la pantalla de selección de personajes y pulsa Círculo para jugar como Panda gigante
Combate como Gon
Para jugar como Gon, el divertido dinosaurio, derrótalo en el modo Tekken Ball, o completa el modo Time Attack e introduce tu nombre como GON.

EL RETO

Final Fantasy VII

Te retamos a que termines el juego en menos de 45 horas.

MEDIA

Consigue al Doctor Boskonovitch
Para jugar como este científico loco completa el modo Tekken Force cuatro veces.

Vestuario alternativo

Hay cinco personajes que tienen un vestido alternativo. Para conseguirlo selecciona a tu personaje con el botón START.
Law: Disponible al empezar
Jin: Juega con él 50 veces
Xiaoyu: Juega con ella 50 veces
Anna: Juega con ella 25 veces
Gun Jack: Juega con él 10 veces

TENCHU

Reponer energía

Pulsa Start para pausar el juego y luego aprieta Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo. El sonido de un triángulo te confirmará que has introducido bien el código.

Cargar 99 tipos de armas

Mantén apretado L1 y pulsa Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo en la pantalla de selección de armas.

Más armas

Mantén apretado L2 y pulsa Arriba (dos veces) Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo en la pantalla de selección de armas. Un arma más de cada tipo estará disponible.

Más tipos de armas

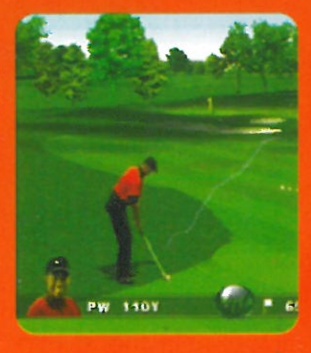
Mantén apretado R1 y pulsa Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo en la pantalla de selección de armas.

TIGER WOODS '99

Explotar las carretillas

Empieza la partida y ve a la pantalla de Práctica y selecciona «Driving». Cuando veas el carrito de golf golpéalo tres veces y éste explotará como si de una demostración de fuegos artificiales se tratara.





Concéntrate y no vuelvas a enviar la pelota al lago.

Selección de nivel

Escoge un personaje, luego mantén apretado R2, pulsa Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Triángulo en la siguiente pantalla.

TEST DRIVE 5

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de High Score:
VRSIX - Desbloquea todas las modalidades de juego.
RONE
NTHREE
MTHREE - Introduce estos tres códigos para desbloquear todas las pistas y coches.
NOLIFE - Incluso más coches.
SPURT - Modo Súper Arcade.
AUXYRAY - Secuencia de vídeo musical extra.

TOMB RAIDER III

Todos los secretos y llaves

Mientras estés jugando pulsa L2 (cinco veces), R2, L2 (tres veces), R2, L2, R2, L2 (dos veces), R2, L2 (dos veces), R2, L2 (dos veces).

Todas las armas, kits de medicina, antorchas, y cristales para guardar

Cuando juegues pulsa L2, R2 (dos veces), L2 (cuatro veces), R2, L2, R2 (dos veces), L2, R2 (dos veces), L2, R2 (dos veces), L2 (dos veces), R2, L2 (dos veces), R2.

Encuentra la llave en la casa de Lara

Para encontrar la llave en el circuito de carreras de Lara, necesitas primero encerrar al mayordomo en el refrigerador. Ve a tu habitación y toma las antorchas situadas en la habitación que está al lado de la cama de Lara.

A continuación, atraviesa el pasillo, sube al desván y enciende una antorcha. Debes encontrar la caja verde o azul y empujarla dos veces hacia delante. Sal del altillo y ve a la biblioteca situada en el piso de arriba. En la estantería del mueble de la derecha hay un libro que tienes que empujar. Estooo, ¡empújalo!

Cuando hayas lanzado el libro se apagará el fuego de la chimenea. Ahora puedes ir a la chimenea y girar a la izquierda, trepa por el muro hasta un pasadizo secreto, síguelo hasta llegar a una habitación.

En la habitación sube hasta la cornisa y empuja la caja del altillo hacia la izquierda. A continuación, ve al final de la otra cornisa, enciende una antorcha y tira de la palanca del muro. Mientras se abre la puerta pulsa círculo para girar y corre hacia la puerta que está situada bajo las escaleras.

Una vez has llegado abajo encontrarás otra caja verde empújala una vez hacia atrás y otra hacia la derecha. Salta al interior del pasadizo secreto y sumérgete en el agua. Nada por el estanque hasta alcanzar la otra orilla, pero permanece cerca del cristal y encontrarás la llave en el agua. Puedes localizarla en el fondo del agua si sales del estanque y la buscas desde fuera.

Pasar de nivel

Mientras juegas pulsa L2, R2, L2 (dos veces), R2, L2, R2, L2, R2, L2 (cuatro veces), R2, L2, R2 (cuatro veces), L2.

Llave del Circuito

Para conseguir la llave del circuito pulsa R2, L2 (tres veces), R2, L2 (6 veces), R2, L2 (cinco veces), R2, L2 (dos veces) mientras juegas en la maravillosa mansión de Lara.

Habitación secreta en la Mansión de Lara

Cuando entres en la mansión dirígete a la piscina. Detrás del trampolín hay un interruptor. Púlsalo para abrir una puerta de la habitación principal que tiene un interruptor detrás. Tira del interruptor y rápidamente gira y corre lo más rápido que puedas al salón. Dentro encontrarás algunos artefactos que Lara ha recogido de sus aventuras.





MAXIPLAYER

ME GUSTA CRASH

Hola, *Max*, aquí tenéis un truco,

Crash Bandicoot 3
Para correr más en las carreras de motos, tenéis que comenzar a acelerar justo cuando el semáforo se ponga verde.

Jorge Alamán Aguilar
(Zaragoza)

SALTEADO DE TRUCOS

Hola, amigos de la Max, os mando unos trucos:

Twisted Metal
En la pantalla de password introduce las siguientes claves:
Invulnerable: (□) (△) (✕) (espacio) (○)
Armas infinitas: (△) (espacio) (□) (○) (○)
Lucha indefinida: (△) (✕) (○) (□) (△)

Códigos:
Warehouse (○) (△) (□) (○) (○)
Freeway (✕) (□) (□) (○) (△)
River Park (✕) (△) (□) (○) (□)
Asault on Ciburbia (✕) (□) (△) (△) (△)
Rooftoop Combat Final (□) (△) (✕) (○) (✕)

Pandemonium
Para tener fuego infinito introducir en la pantalla de password:
OTTOFIRE

Luis Miguel Hidalgo
(Madrid)

UNA DE BICHOS

Hola, Max-Colegas, aquí os mando un truco,

BICHOS
Si te has quedado sin vidas sal del nivel y ve a la pantalla de entrenamiento y tendrás una vida extra, lo puedes hacer tantas veces como quieras.

Toni Planas Riquelme
(Valencia)

¡VETERANO A LA CARGA!

Hola, compañeros de *PlayStation Max*
Me llamo Fran, tengo 28 años y me gustan muchísimo los simuladores de combate, en concreto *G-Police*, con el cual tengo un gran problema. No consigo pasar de la pantalla número 20 os agradecería enormemente que me dierais el password para pasar esa pantalla que me trae de cabeza.
En agradecimiento envío algunos trucos de otros juegos por si a alguien le interesan:

MEGAMAN X4
La mejor armadura - Ilumina a Megaman en la pantalla de selección de personaje y pulsa:
(○) (○) ← ← ← ← ← ←, a continuación aprieta L1 + L2 y después START hasta que empiece el juego.

TENCHU
Selección de nivel - Selecciona un personaje y después pulsa:
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → (□) (△) en la pantalla siguiente sin dejar de pulsar R2.



FUTURE COP: LAPD
Invencibilidad - SIFRGYBERR
Todas las armas - SYMRGOBRRL

Muchas gracias por todo y un saludo,

Francisco Puchades García
(Valencia)

¡AYUDA!

Hola, amigos de la *Max*, me gustaría que me ayudarais en lo posible sobre un juego del que no soy capaz de salir, se trata de *Rayman*.
Concretamente en la 2ª fase de la ciudad de las imágenes hay que atravesar unos lápices por en medio y no soy capaz de hacerlo, por favor ayudadme, que me desespero.
Bueno, sin más se despide un amigo y fan de PlayStation.
Espero vuestra respuesta.
Gracias,

Emilio Guerrero Valdenebro
(Sevilla)

¡PEQUEÑA DESVENTURA!

Hola, amigos de *PlayStation Max*, os mando esta carta a ver si me podéis ayudar con el juego *Little Big Adventures*. En la segunda isla un astrónomo me dice que vaya a visitar a un amigo suyo que está en Puerto Belooga que me puede conducir a donde yo quiera con su barco. Pero cuando voy me pregunta adónde quiero ir y sólo me da a elegir entre:

«No lo sé todavía»
«No parto inmediatamente»

Me estoy volviendo loco y como es un juego que me encanta, os mando esta carta a ver si alguien me puede echar una mano y decirme cómo y adónde tengo que ir primero.
Un saludo a todos,

Luis Miguel Hidalgo
(Madrid)

DOS MEJOR QUE UNO

Hola, colegas de la *Max* os mando más trucos:

SPYRO THE DRAGON
Demo de Crash Bandicoot: Warped
Introduce el juego Spyro The Dragon, cuando aparezca en la pantalla «Pulsa Start», aprieta los botones L1 + Triángulo simultáneamente.

APOCALYPSE
Recuperar Energía
Durante el juego pulsa Start y L1 y sin soltarlo introduce Cuadrado, X, Triángulo, Círculo.

Armas Infinitas
Pulsa Start durante el juego y mantén pulsado L1 mientras introduces Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, X, Cuadrado.

Vidas Infinitas
Pausa el juego y mantén pulsado L1 mientras introduces Triángulo, Círculo, X, Cuadrado.

Espero que os sirvan, yo ya los he probado...

Javier López Lara
(Sevilla)

¿DÓNDE ESTÁ GOKU?

Hola, aquí tenéis un truco...

Dragon Ball Final Bout
Después de la historia pulsa: Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba (4 veces) y podrás elegir a un montón de personajes, incluso a Goku en el cuarto nivel.

Joaquín Regaña Sánchez
(Sevilla)

PASEO POR EL MEDIEVO

Queridos amigos de *PlayStation Max* os mando un truco para los que tengáis problemas para terminar *Medievil*.
Para activar el truco tenéis que pausar el juego y a continuación pulsar L2 y sin soltarlo introducir: abajo, arriba, cuadrado, triángulo, triángulo, círculo, abajo, arriba, cuadrado, triángulo. Si se ha introducido bien en el menú de opciones aparecerá la palabra TRAMPA con tres opciones: invulnerabilidad, selección de nivel y cáliz.
Con este truco el que no se acabe el juego mejor lo deja y se pone a coleccionar estampitas...
Saludos,

Montse González
(Oviedo, Astúrias)

¡QUÉ HORROR!

¡Hola! Hace tiempo que tengo *Resident Evil* y no veo el modo de avanzar por lo que ya lo tengo poco menos que por imposible. Os ruego que me ayudéis. Me encuentro en la siguiente situación:
Subo a la habitación del ático de donde me sale de la chimenea una serpiente gigante y resulta que no sé cómo matarla, me gasto toda la munición y por encima ella acaba conmigo y no logro salir de esta escena del juego. Si alguien me puede ayudar prometo ayudar a quien se encuentre atascado en cualquier otro juego.

Muchas gracias,

Visitación Fernández
(Toreno, León)

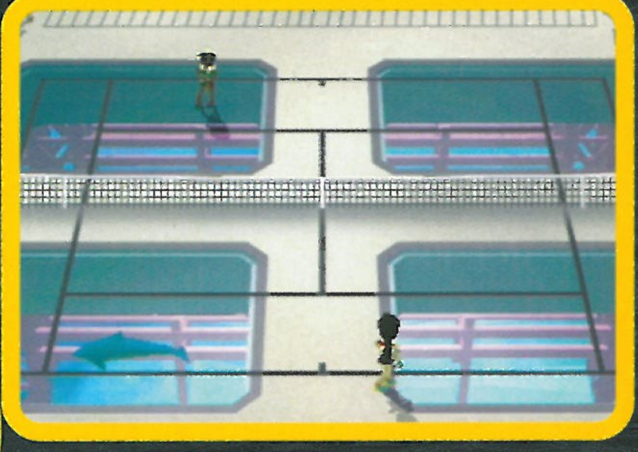
ENVIANOS TUS TRUCOS

Si sabes algún truco o código... ¡envíanoslo! Si es nuevo o no lo hemos visto antes, verás tu nombre grabado en oro (vaya, al menos saldrá publicado en la revista) ¿Te animas? En esta sección también puedes pedir ayuda para pasar un juego. ¿Que tú no necesitas ayuda? Entonces no seas perezoso y échales una mano a los desesperados lectores que se han quedado atascados...

PlayStation Max
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

Tómese un gran juego, púlanse las impurezas y mejórese; a continuación, añádase al título el nombre de una preciosa jugadora... ¡Y listo! ¡Ya tiene usted un juego estupendo! Este mes MAX te brinda algunos sabios consejos para ayudarte a distinguir la raqueta de la sartén.



El comienzo de un nuevo punto... Primero, un servicio abierto, después una volea rápida desde media pista.



La pista condiciona muchísimo el partido, ¡escoge sabiamente!

Los golpes

Para despistar a tu adversario, dispones de toda una serie de lanzamientos diferentes.

Drive (✕)

Un golpe fundamental. Se trata de una bola rápida y con mucho efecto, muy útil para mover a tu adversario por toda la pista. Intenta no abusar de este golpe, ya que si no apuntas bien podría salirte el tiro por la culata.

Tiro cortado con efecto (○)

Un lanzamiento muy efectivo cuando se sabe utilizar bien. Muchos jugadores lo prefieren al drive para desplazar a su contrincante. Es aún más eficaz en forma de dejada, con efecto hacia atrás y ajustando el ángulo. Además, la pelota se desplaza más lentamente que en el drive por lo que puedes sorprender a tu adversario con la guardia baja.

Globo (△)

Éste es el golpe más útil de todo el juego, y es infalible cuando se trata de derrotar a los adversarios más modestos, a los que les resulta más difícil calcular el rebote de la bola. Con un poquito de práctica puede convertirse en una de tus mejores armas para ganar la partida.

Súper Drive (□)

Muy difícil de realizar, y sólo debería usarse ocasionalmente. Tras una breve pausa, ejecuta un drive rapidísimo. Este golpe es difícil de llevar a cabo porque cada jugador tiene tiempos de pausa diferentes, y si tu contrincante se las arregla para devolverte la bola, probablemente no podrás contestarle.

Afina la puntería

Para conseguir que tu adversario se mueva por toda la pista debes apuntar concienzudamente. Puedes hacerlo de dos formas diferentes: La primera y más fácil es la de apretar ← o → al mismo tiempo que ejecutes el golpe. Con esto conseguirás abrir la bola unos 30º en la dirección que tengas apretada. No es el método más efectivo. La segunda opción es golpear la bola antes o después de apretar ← o →. Si lo haces antes, contra un tenista diestro, y aprietas ←, le cruzarás la pelota en un ángulo cercano a los 50º. Lo mismo pasa si aprietas → y golpeas un poco después, la bola saldrá hacia la derecha con mucho más ángulo. Deberías poner esto en práctica para presionar de verdad a tu contrincante.

Juego de profesional

Una vez hayas dominado las habilidades anteriores, podrás abordar estas tácticas de profesional:

La dejada

Estupenda manera de llevar a tu rival a la red, posición ideal para colarle una volea o un passing-shot de reglamento. Aplica los métodos que te hemos explicado antes para definir el ángulo, pero en vez de apretar ← o →, aprieta ↙ o ↘. Con esto conseguirás golpes aún más ajustados y podrás sacar de la pista a tu adversario.

Subidas a la red

Cuando tus reflejos te lo permitan, podrás subir a la red. En la red puedes volear antes la pelota, y conseguir así ángulos muy cerrados y golpes incontestables. El problema es que debes estar muy seguro de poder reaccionar ante cualquier intento de volea, ya que podría ponerte en un serio aprieto. Buena elección de juego, sobre todo después de un servicio abierto.

El servicio

Aunque puedes servir fácilmente apretando △, con un poco de práctica puedes llegar a tener un servicio tan letal como el de Moyá. Levanta la pelota con ✕, entonces aprieta ← o → un momento y golpea la bola cuando empiece a bajar. Cuanto más tiempo mantengas apretados ← o →, la bola saldrá con más ángulo en esa dirección.

Para mayor efectividad, aleja a tu jugador del centro. Cuanto más lo alejes, más ajustado será el servicio. Si quieres rizar el rizo, conecta tu servicio con una volea a media pista.



Este hombre te ayuda a entrenar. Por eso no ha intentado llegar a la pelota.



En pistas de cemento la bola rebota más y se mueve más rápido.

Consejos

1 Nunca uses △ en el servicio. Practica hasta no fallar ningún servicio abierto.

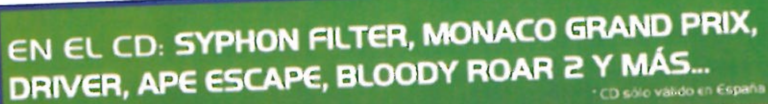
2 Combina en tus tiros algunos drives y golpes cortados para mantener presionado a tu rival.

3 Dirige tus globos a las esquinas de la pista y sube rápidamente para ejecutar la más efectiva de las voleas.

4 Deja botar la bola antes de hacer un globo. Si tratas de machacar desde el fondo de la pista, lo más probable es que la bola acabe en la red.

5 Selecciona un jugador masculino si quieres tener fuerza. Las mujeres normalmente tienen mejor puntería, así que escoge una mujer si quieres un partido más técnico.

NÚMERO 32 YA A LA VENTA



¡A CONCURSO!
20 JUEGOS DRIVER
20 JUEGOS OMEGA BOOST

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine Número 32

MC 975 Ptas. 5,87 €

ANÁLISIS
silent hill
PlayStation Magazine te cuenta el porqué de la superioridad de este título entre sus congéneres del terror.

PREVIEW
FORMULA 1 '99
La serie de Psygnosis sigue viva con Studio 33.

PREVIEW
SHADOWMAN
Acclaim pule los últimos ... título.

PREVIEW
STAR WARS EPISODIO I
La Amenaza Fantasma se cierne al fin sobre nosotros...

...vista PlayStation más vendida del mundo



DEMOS CD
7 DEMOS JUGABLES
JUGABLES
APE ESCAPE
MONACO GRAND PRIX
BLOODY ROAR 2
DRIVER
PLATINUM
COLIN MCRAE RALLY • FINAL FANTASY VII
VÍDEOS
DISCO 32

EN EL CD:

SYPHON FILTER, MONACO GRAND PRIX,
DRIVER, APE ESCAPE, BLOODY ROAR 2 Y MÁS...

Civilization II

Civilization II puede resultar desalentador cuando juegas por primera vez, pero si lees con atención los sabios consejos de Max habrás conquistado el mundo en menos que canta un gallo.

Siempre puedes echarte unas risas con tus consejeros.

Vivir de maravillas

En *Civilization II* encontrarás muchas, muchas maravillas; pero la mayoría de ellas no son muy importantes. Algunas son ciertamente prácticas si tu ciudad va sobrada de recursos. Sin embargo, hay otras que son vitales. Vamos a ayudarte a distinguirlas. ¿No somos unos soletes?



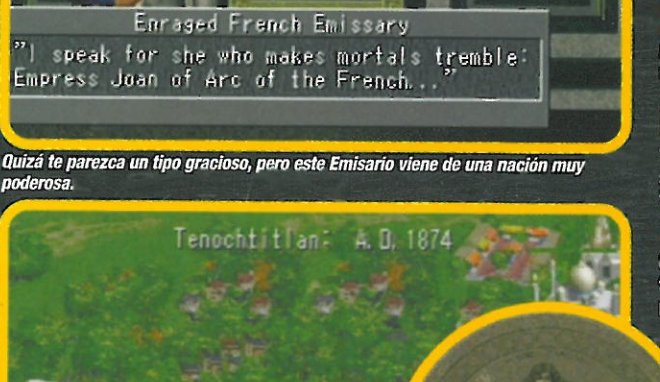
Cada unidad dispone de una pantalla donde te informan de su potencial y de sus debilidades.

Importantes

Pirámides: equivalen a un granero en cada una de tus ciudades. Sus efectos no se agotan.
Esto resulta mucho más útil de lo que suena, ya que casi todas las ciudades enemigas que conquistes tendrán un granero que podrás vender.

El viaje de Magallanes: dos puntos de movimiento más para todas las unidades navales. Los efectos no se agotan.
Te permite mover tus barcos, sobre todo los más vulnerables, con lo que permanecen menos tiempo en áreas peligrosas.

Empresa de Adam Smith: subvenciona el mantenimiento de todos los progresos, que normalmente te costaría un lingote de oro.
Muy útil en fases medias del juego, ya que te permite cambiar la proporción de tus tasas, y dedicar así más dinero a la investigación.



Quizá te parezca un tipo gracioso, pero este Emisario viene de una nación muy poderosa.

Una vista panorámica de tu ciudad. Cuando consigues el Coloso, ¡sólo ves ese pedacito de terreno!

Vitales

Hay maravillas que sencillamente debes conseguir. Son tan importantes que vale la pena construir caravanas sólo para conseguirlas antes que nada.

La Gran Biblioteca: cuando dos civilizaciones consiguen un avance, tú también.
Es el método perfecto para impedir que otras civilizaciones se te adelanten, y permite que te concentres en otras mejoras sin preocuparte por quedar atrás.

El viaje de Darwin: dos mejoras gratis.
Retrasa su producción hasta que tus científicos te avisen de un nuevo descubrimiento, inmediatamente después termina el viaje para conseguir el mejor de los resultados.

El Taller de Leonardo: moderniza, gratis y de forma inmediata, todas las unidades que se están quedando obsoletas, hasta equipararlas al resto de unidades.
Sin duda alguna una de las mejoras más importantes en *Civilization II*. No sólo moderniza unidades militares, sino que también convierte a tus colonos en ingenieros.

La Catedral de JS Bach: equivale a una catedral en cada una de tus ciudades.
Muy útil si tienes previsto convertirte en una democracia.

Diplomacia

Tanto los diplomáticos como los espías son parte esencial del juego. Realizan funciones muy diversas:

1) Establecen embajadas
Cuando tienes una embajada en otra tribu, puedes ver todas sus ciudades, puedes ver lo ricos que son, su potencial militar y sus investigaciones. Utilísimo.

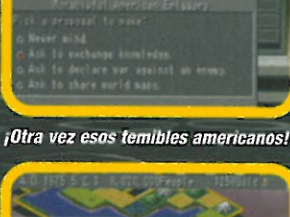
2) Roban tecnología
Si ves que una tribu rival tiene un adelanto que tú no tienes, siempre puedes enviarles a un diplomático o a un espía para que se lo robe. Si tienen más de un avance que tú no tienes, entonces el diplomático escoge uno al azar, mientras que el espía puede elegir cuál robar.

3) Destruyen mejoras de otras ciudades
Con eso ya está todo dicho. Igual que antes, los diplomáticos las destruyen al azar mientras que los espías te permiten elegir. Suelen usarse más que nada para destruir murallas de ciudades.

¡El pueblo te adora! Aprovéchalo porque pronto te odiarán.

4) Instigan revoluciones
Si te sobra el dinero puedes ahorrarte una sangrienta guerra poniendo a los habitantes de una ciudad de tu parte e incitándolos a la revolución. Hablando claro: puedes comprar la ciudad. También puedes hacerlo en tiempo de paz, pero para evitar incidentes internacionales deberás pagar el doble si quieres revolucionar a la población.





¡Otra vez esos temibles americanos!



Tu menú de órdenes. Asegúrate de que piensas con atención cada movimiento. Hmm...



¡Jau! Yo: Toro Sentado. Tú: insignificante rostro pálido.

Consejos

1 Mantén siempre por lo menos dos unidades defensivamente fuertes en cada ciudad.

2 Busca la monarquía lo antes posible. Te permitirá producir más alimentos.

3 De igual modo, busca la filosofía cuanto antes. La primera tribu que la descubra consigue una mejora gratis.

4 Recuerda que los Triremes deben acabar el turno cerca de una casilla de tierra, o se verán en un grave aprieto.

5 Hazte amigo de las tribus poderosas y alíate para machacar a las tribus más débiles. Después, ataca a tus aliados por sorpresa... ¡y vénceles!



Bomberman

Hay muchos juegos *Bomberman* en PlayStation, y todos ellos muy parecidos. Así que, para no dejar cabos sueltos, hemos elaborado esta guía aplicable a todos los *Bomberman*. ¡Explótala!

Power-up

Todos los *Bomberman* disponen, más o menos, de los mismos *power-up*. Aquí tienes un análisis exhaustivo de todos ellos.

Bomba extra

Tal y como suena. Recoge este icono y podrás dejar dos bombas en vez de una, o cuatro en vez de tres. Úsalas juntas para conseguir explosiones en cadena.

Explosión extra

Cuando empiezas a jugar, tus explosiones son muy pequeñas. Pero con cada una de éstas que recojas, tus explosiones tendrán un cuadrado más de alcance, ¡Recoge unas cuantas y verás cómo te ríes!

Explosión máxima

Esta preciosidad equivale a diez explosiones extra. Así pues, te proporciona, de manera instantánea, brutales explosiones de máximo alcance.

Cherry Bombs

Atraviesan muros y enemigos sin detenerse. Muy útil para romper una línea de paredes, pero como no estés preparado, pueden pillarte por sorpresa.

Bombas de control remoto

Éstas son, de largo, las bombas más efectivas de todo el juego. Deja una y podrás activarla cuando quieras. Aún de mayor utilidad cuando juegan varios jugadores y combinada con la Cherry Bomb o la patada

Patada

Te permite dar una patada a una bomba y lanzarla en línea recta hasta que choque con algún obstáculo. Combinándolo con bombas de control remoto, podrás patear la bomba y detonarla cuando pase por ahí algún enemigo.
Recuerda que no puedes dar una patada a dos bombas que están juntas.

Patines

Cuantos más recojas, más rápido te moverás.

Zuecos

Como los patines, pero al revés. Cuantos más recojas, más lento irás.

Guantes

Te permiten soltar una bomba, recogerla y lanzarla. Utilísimo para atrapar enemigos. Igualmente útil para lanzar bombas fuera de la pantalla, apareciendo después en la otra mitad.

Jelly Bombs

Al ser lanzadas, estas bombas van rebotando aquí y allá antes de explotar. Muy útiles cuando juegan varios jugadores.

Esqueleto

Es un virus que te contagia algún efecto negativo al azar. Este efecto negativo puede ir, desde una diarrea de bombas, cuando no puedes dejar de soltar una detrás de otra, hasta cosas no tan malas, como la invisibilidad.



Una vez subido en la vagoneta, ¡No habrá quien te pare!

Vénceles

Hay un par de aspectos importantes a los que debes prestar especial atención cuando vas por ahí tú solo matando enemigos.

La sincronización lo es todo

Pocos son los enemigos que se están realmente quietos. Trata de colocar la bomba de forma que el malo esté cerca de ella cuando explote. Puede que necesites un poco de práctica para dominar esto.

Bombazos múltiples

Algunos enemigos precisan de varios bombazos para ser destruidos, así que no dejes una bomba a su lado y te vayas pensando que ya hay uno menos. Deja una bomba, y un poco más lejos otra y un poco después, deja otra. Así conseguirás cargártelos sin complicaciones y con el mínimo alboroto.

Tómate tu tiempo

No te conformes con el mínimo en cada nivel. Tómate tu tiempo y rompe todos los muros que puedas para conseguir todos los *power-up* disponibles. De esta forma los niveles venideros te resultarán mucho más fáciles.

Consejos

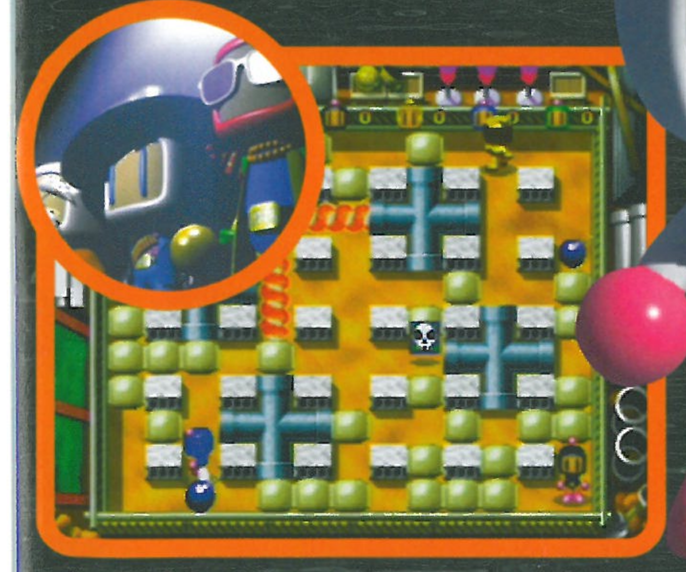
1. Destruye siempre tantos muros como te sea posible, ya que cuantos más *power-up* consigas, más oportunidades tendrás de ganar.
2. Usa el *power-up* de la patada tan a menudo como puedas.
3. Para el colmo de devastación, combina las Jelly Bombs y las Cherry Bombs.
4. Trata de mantenerte siempre alejado de tus adversarios. Atácales desde lejos, opta por ofensivas de lanzamiento o por dar patadas a las bombas.
5. Ten siempre presente el alcance de tus explosiones, ya que no hay nada peor que morir víctima de tu propia bomba.



Recoge todas esas bombas extra, multiplica tu poder destructivo... ¡Y pásatelo bomba!



Esmérate en no quedar atrapado, ¡O volarás en mil pedazos!



Perfecta colocación bombera. Destruirá al mismo tiempo muro y enemigo.

Metal Precioso

Probablemente, son los dos juegos más famosos para PlayStation en la historia de la caja gris. No son sólo juegos, son... ¡estilos de vida!

Gran Turismo

Su secuela amenaza en el horizonte, pero aún te da tiempo para hacerte con el original y practicar...

TODO EL MUNDO adora los juegos de carreras. Velocidades increíbles, diversión frenética y, además, la oportunidad perfecta para humillar y dar una paliza a tus amigos el sábado por la noche.

Con un poco de dinero podrás comprar tu primer coche. Pero antes de competir tienes que conseguir tu licencia de conducción. Parece fácil, ¿eh? Pues no lo es. Después de las ocho pruebas del test de examen habrás ganado tu primera licencia para los eventos de clase B. Ganando más carreras, (hay otras dos licencias y 18 campeonatos más) ganarás más dinero, que usarás para mejorar tus coches o comprar nuevos vehículos.

Es un sueño hecho realidad, tan realista que si sueles marearte cuando vas de excursión en coche, podrías palidecer al tomar las curvas de *GT*. Si además te pones auriculares para oír sus increíbles efectos de sonido, te parecerá estar allí. No le falta de nada: coches bonitos, efectos de luz imponentes y *replays* que te dejarán la camiseta de algodón pegada a la piel. Las colisiones defraudan un poco porque los coches no sufren desperfectos. Parece que la cosa no va con ellos cuando chocas, lo que sin duda le quita parte de la gracia a las colisiones (lo que mola de los mamporros es ver los daños que le has causado al vehículo de un amigo después de una carrera, y eso es algo que no podrás ver en *GT*).

Quema el caucho de tus neumáticos en los cuatro circuitos del modo Arcade. Si eres lo suficientemente bueno como para acabarlo, se abrirán más circuitos secretos.

El modo Simulación es soberbio. Hay 180 coches preciosos que conseguir. Cientos de horas de diversión o te devolveremos el dinero (no te creas esto último). Es un juego bestial, un verdadero reto para cualquiera.

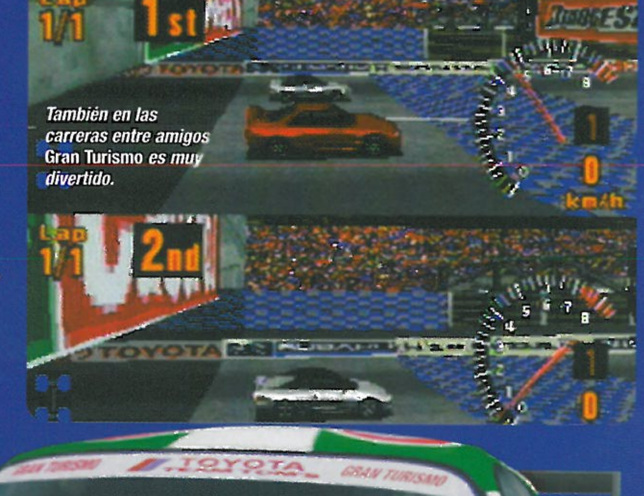
Hasta que llegue *GT2*, no te entretengas con otros juegos de carreras. Éste lo tiene todo. Si aún no te has hecho con él es que estás loco.

PUNTOS 96%

ORO

Hay un montón de coches increíbles.

Gran Turismo 2 *se verá así cuando estés jugando. Bueno, quizá no...*



También en las carreras entre amigos Gran Turismo *es muy divertido.*

¿Modo Arcade? A todo trapo. ¿Modo GT? Usa el freno, o llegarás el último.

¡Guau! Ningún juego puede superar los replays de GT.



Final Fantasy VII

Indudablemente, el mejor RPG del mundo (hasta que llegue su secuela), vuelve a sumergirte en esta increíble aventura épica, pero en esta ocasión, a un precio ridículo.

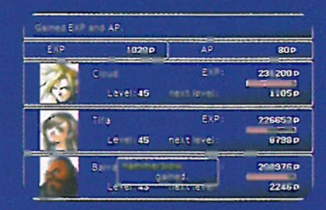
SEGURO QUE has oído hablar de *Final Fantasy VII*. ¿El mejor juego de todos los tiempos? ¿Cientos de horas de profunda jugabilidad? ¿Los adorables chocobos? Bah, es igual. Da igual lo que hayas oído: todo es verdad.

El protagonista es Cloud, y sigue la misma línea de los protagonistas de la mayoría de los RPG: anda por ahí, se mete en peleas, gana dinero, recoge objetos... Todo esto suena un poco aburrido, pero ten paciencia, porque antes de que te enteres, su increíble argumento te tendrá totalmente absorto ante la pantalla.

Comienza en la ciudad de Midgar, una impresionante área de juego que se irá descubriendo a la vez que la historia. Aunque al principio no te lo parezca, te llevará más tiempo del que piensas recorrer toda Midgar. El personaje principal desprende una encantadora simpatía japonesa mientras vaga con sus piernecillas por los increíbles escenarios del juego. Para hacerte las cosas un poco más fáciles, la cámara cambia de ángulo automáticamente de forma rápida y precisa.

Es un chico agradable, un poco rudo a veces.

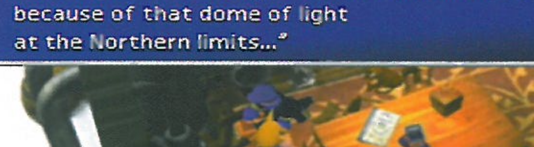
Todos los personajes de la banda de Cloud poseen diferentes habilidades. Depende de ti darles el equipo adecuado para hacer el trabajo. Hay también un montón de escenas retrospectivas y secuencias de vídeo para sumergirte en la historia.



Para los que no son fans de los RPG, las escenas de lucha pueden resultar algo difíciles de entender. Son peleas por turnos con un determinado tiempo para ejecutar los movimientos. Sin embargo, también hay ataques especiales y conjuros. Cada personaje tiene Materia, una energía mística que puede ser usada para diferentes cosas. Mucho más versátil que la plastilina, sin duda. Puedes usarla para sanar, convocar espíritus y lanzar hechizos.

Resulta difícil resumir este juego sin echarlo a perder: viajar, conquistar, amar, perder, reír, llorar.

Una última cosa muy importante que aún no se ha dicho antes sobre este juego: sus programadores han demostrado que se puede mezclar jugabilidad con buenos gráficos. En resumen, tienes que jugar a *FFVII*. No te arrepentirás. Tienes que tenerlo... ¿que ya lo tienes? ¡Pues cómpralo otra vez!



El análisis del juego en Platinum y un libro de trucos en el mismo número de PlayStation Max. Somos muy buenos contigo, ¿no crees?



Te quedarás hecho un asco después de este ataque especial. Pero tu enemigo quedará peor.



FFVII *es tan grande como el ego de* Alessandro Lequio. *Pero seguro que ha ganado menos dinero.*



PUNTOS


y además...

Actua Soccer: Un juego de fútbol, que al igual que tantos otros títulos de fútbol, no tiene nada que hacer con *ISS Pro*. 70%

Adidas Power Soccer: Sigue siendo demasiado caro. Ni te acerques. 25%

Bust-A-Move 2: Un juego de *puzzles* muy divertido que incluso puede rivalizar con el todopoderoso *Tetris*. Pero no puedes jugarlo en el autobús. ¡Vaya! *Tetris* vuelve a ganar. 92%

C & C: Estrategia. ¿Has dirigido ejércitos? El primer buen juego de estrategia para PlayStation. 86%

Croc: Sólo los locos o los que estén muy aburridos intentarán acabar este juego tan frustrante. 60%

Destruction Derby 2: Uno de carreras. ¡Basta ya de destrucción, por favor! Lo conseguiste. En vez de eso, aquí tienes más pistas, carreras y tortazos de lo más curiosos. Pásalo bien. 90%

Die Hard Trilogy: ¡Yupiii! Tres juegos a 3.990 pesetas en un único estuche. Corre, dispara o conduce en el Platinum que sale más a cuenta. 94%

Doom: Ya han pasado tres años desde su lanzamiento. Corre por un mundo inmenso y cárgate a todos los malos. 93%

Fade to Black: No está mal, pero no es lo suficientemente bueno en estos tiempos de Lara Croft. 68%

Formula 1: Carreras. Gráficos estupendos y todas las pistas. Obligatorio para todo entusiasta de los Grandes Premios. 83%

Grand Theft Auto: Aventuras. Conduce por una ciudad espantosa cometiendo los crímenes más abyectos. Para mayores de 18 años. A evitar. 78%

ISS Pro: Es el segundo mejor juego de fútbol que se haya hecho nunca. Después de *ISS Pro '98*. 90%

Micro Machines V3: Compite con tus colegas alrededor de la mesa del comedor. ¿Aburrido? ¡Qué va! No cuando intentas que cochecitos en 3-D no se la den contra botes de pimienta. 89%

Oddworld: Abe's Oddysee: Salva a los Mudokons en este juego, uno de los plataformas más originales del mercado. 92%

Pandemonium: Sólo los despistados de remate no podrían hacerse con este bonito juego en 3-D. 60%

PGA Tour '96: Es como el golf de verdad. Viejas bolsas de golf, gorras y, sí, lo has adivinado, es aburrido. 43%

Porsche Challenge: Prepárate a quemar coches muy caros en 24 circuitos flipantes. Las competiciones para dos jugadores son magníficas. 87%

Resident Evil: ¡Pssst, no dejes que lo lea tu madre! Cárgate a esos monstruos tan horrendos y prepárate para las pesadillas que tendrás después. 90%

Ridge Racer: Carreras arcade geniales, pero sólo si no tienes amigos. Si los tienes, cómprate la secuela. 85%

Road Rash: Digamos que no es precisamente el mejor juego de carreras del mundo. 10%

Soviet Strike: Vuelas con tu helicóptero recogiendo armas enormes, letales. Decente, pero difícil. ¿Te ves capaz? 71%

Tekken: *Beat 'em up* de primerísima calidad. 90%

Tekken 2: Lucha, lucha, lucha. Esta entrega perdió el puesto al mejor *beat 'em up* en favor de *Tekken 3*, pero es inmejorable en términos de calidad/precio. 88%

Time Crisis: Disparas a la pantalla con una pistola de luz y fallas todas las dianas. Muy difícil. 82%

TOCA: El mejor simulador de carreras. 89%

Tomb Raider: El juego original que le dio la fama a Lara Croft. Una exquisita mezcla de acción y aventuras. 92%

Total NBA '96: ¡Tres puntos! Muy realista en todo menos en el precio, pues teniendo en cuenta los sueldos normales de la NBA pondría a los jugadores en huelga. 80%

V Rally: ¡Los novatos, mucho cuidado! Un descuido y tus ruedas apuntarán al cielo. Muy bueno, pero sólo para los más expertos. 88%

Wipeout 2097: Carreras. No puedes perderte esta maravilla de Psygnosis. Coches muy rápidos y enemigos totales. 93%





Club Max

¡CORRE!

Si te suscribes a *PlayStation Max* recibirás un montón de regalos extra, un carnet de socio y una estupenda camiseta del Club Max.

CINCO RAZONES POR LAS QUE DEBES SUSCRIBIRTE A *PLAYSTATION MAX*. ¡CUÉNTASELO A TU VECINO!

1. Recibirás *PlayStation Max* en casa cada mes y te ahorrarás hacer cola en el quiosco para adquirirla.
2. Podrás participar en los concursos sólo para suscriptores.
3. Serás miembro del Club Max.
4. Es más barata que el resto de revistas sobre PlayStation.
5. Y además recibirás un montón de regalos extra.



¡GANA!

CONCURSO DEL MES

Si quieres conseguir una de estas 10 estupendas camisetas oficiales de PlayStation responde a la pregunta del mes y cruza los dedos...

ATENCIÓN, RESPONDE:

¿En qué año lanzó Sony la consola PlayStation en España?

A. ¡Ah!, pero ¿ya se ha lanzado?

B. Septiembre de 1995.

C. Diciembre de 1998.

Remite tu respuesta junto con tu nombre y dirección a:

PlayStation Max **• Paseo San Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona.**

...Y entrarás en el sorteo de 10 estupendas camisetas oficiales de PlayStation.

«Recuerda que no puedes participar si no eres miembro del Club.»

ESTAMOS LOCOS POR PlayStation®

SUSCRÍBETE A *PLAYSTATION MAX* Y...

Disfrutarás de un año con:

Las últimas noticias

Los mejores análisis

Un montón de trucos

Concursos

Regalos cada mes

Y DEL CLUB MAX



Concursos sólo para suscriptores

Una fabulosa camiseta del Club

Y miles de regalos extra.



Deseo suscribirme a *PlayStation Max* por un año (12 números) al precio de especial de 3.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono: ....

Forma de Pago
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/ caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
Nº: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

Firma del titular

...................., a .... de .... de 199.......
(Población) (Fecha) (Mes)



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A. • Paseo San Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona • Tel: 93 254 12 58 • Fax: 93 254 12 59 • O escribe un e-mail a: suscripciones@mcediciones.es



PASALO A'DINOGS

Alguna gente piensa que somos tontos porque nos pasamos el día jugando con la Play... Bueno, sí, somos un poco tontos, pero ¡también podemos pensar si lo intentamos! Demuéstraselo al mundo.

¡INTRUSOS!







En los juegos de carreras, a veces uno va tan rápido que se sale de la Play y se mete en otro juego. Otras veces, los personajes están tan locos que ni siquiera se dan cuenta de que están en un juego que no es el suyo... Fíjate: ¿encuentras a los intrusos?





¿DE QUIÉN ES ESTO?



Namco nos encanta, Namco nos apasiona, Namco es... ¡guau, cómo molan esos chicos! Nos gustan tanto, que cada vez que vemos un buen juego creemos que es suyo. Pero no nos confundamos: no todos los buenos juegos de PlayStation son de Namco. ¿Sabrías decirnos cuáles de estos no son suyos?

- Ridge Racer Type 4
- Time Crisis
- Rage Racer
- Point Blank 2
- Wip3out
- Air Combat
- Tekken 2
- Metal Gear Solid



SOPA DE JUEGOS



En esta sopa de letras se esconden los nombres de 16 juegos de PlayStation, ¿serás capaz de encontrarlos?



H	L	C	R	A	S	H	V	I	R	C	T
V	M	B	L	T	U	O	E	P	I	W	S
I	H	D	D	R	A	H	E	I	D	R	H
R	S	P	Y	R	O	N	W	O	G	P	A
V	K	L	T	E	K	K	E	N	E	Q	O
S	D	R	I	V	E	R	N	O	R	N	L
T	H	J	I	O	Q	M	P	N	A	L	I
M	R	O	L	L	C	A	G	E	C	H	N
P	C	V	E	T	B	G	H	T	E	G	O
L	G	O	D	C	K	T	O	I	R	D	M
R	F	E	R	R	U	G	R	A	T	S	M
D	I	N	O	C	R	I	S	I	S	O	P

¿HAS DICHO CATORCE?

4

Dan y Don, de *Point Blank* y *Point Blank 2*, no paran de meterse en líos. Aquí tienes a Don —¿o es Dan? Nunca los diferenciaremos...— en dos imágenes. Parecen la misma, pero en realidad son muy distintas. Hay nada más y nada menos que catorce diferencias entre las dos: ¿serás capaz de dar con ellas? Si no lo consigues, no te líes a tiros con la revista, ¿eh?





CULTURILLA GENERAL



¿Cuánto sabes de juegos? Crees que mucho, ¿no? Vamos a ponerte a prueba: une a cada personaje con el juego en el que aparece, ¿de acuerdo? Algunos son muy fáciles, pero no todos...

PERSONAJES
- Leeloo
- H. Mishima
- Tanner
- Rikimaru
- Mei Ling
- Lian Xing
- Dr. Cortex
- Phagan
- Rufus
- Ninja
- Ripper Roo
- Gabriel L.
- Law
- Liquid Snake

JUEGOS
- *Crash Bandicoot*
- *Syphon Filter*
- *Tenchu*
- *Metal Gear Solid*
- *The Fifth Element*
- *Tekken 3*
- *Driver*

BUZÓN MAX

Envíanos tus cartas. Nuestros expertos resolverán todas tus dudas sobre PlayStation...



BUSCO JUEGO

Hola, amigos de *PlayStation Max*. Me llamo José Ignacio y tengo 10 años y... algunas preguntas:

1. ¿Para cuándo *Misión: Imposible*?

2. He oído que van a prohibir el juego *Metal Gear Solid*, ¿por qué?

3. ¿Sabéis la fecha de lanzamiento de *Gran Turismo 2*?

4. ¿Qué hay que hacer para ser miembro del Club Max?

5. *V-Rally 2*, ¿está ya disponible?

José Ignacio de Miguel
Majadahonda (Madrid)

1. Infogrames todavía no ha confirmado una fecha, pero está casi listo. Por desgracia, lo que hemos visto no es tan bueno como nos habría gustado. Tendrá que mejorar mucho antes de salir a la calle para competir con *Syphon Filter* y *Metal Gear Solid*...

2. ¡Prohibirlo! No, hombre, no. Lo que pasa es que hay unos cuantos descerebrados por ahí que piensan que jugar con una consola y drogarse es más o menos lo mismo. Olvídalo.

3. No, todavía no, pero tenemos las mismas ganas que tú de tenerlo... Esperamos que salga a finales de año.

4. Es muy fácil. Debes rellenar el cupón de suscripción que viene en las páginas del Club Max o llamar al siguiente número de teléfono: (93) 254 12 58

5. ¡Sí! ¿Todavía no lo tienes?

¡LARGA VIDA A LA PLAY!

Hola, Max
Deberíais hacerme un favor y publicar mi dibujo de veras, me hace mucha ilusión (me he comprometido con mis amigos y no quiero quedar mal). Cambiando de tema, vuestra revista es baratísima (y además regala pósters...). Os leo desde el número 1 y la verdad es que habéis empezado con buen arranque (un poco de peloteo no está nada mal, pero no es lo mío), todavía me estoy pensando lo de ser socio y para quitarme de dudas os formulo esta pregunta, ¿seguirá *PlayStation Max* en pie después de la futura desaparición de Play en todo el mundo (como si del Apocalipsis se tratase..., je, je, je).

Tito (The Cat) Nsé García
Las Palmas (Gran Canaria)

¿Va a desaparecer la Play y no nos lo han dicho? ¿Lo dices por la inminente aparición de las nuevas consolas de Sega, Nintendo y la propia Sony? ¡Ja y mil veces ja! Si crees que sólo por eso van a dejar de salir juegos para la PSX original, te vas a llevar una buena sorpresa. Todavía tenemos Play para rato, hombre. Y nosotros estaremos con ella hasta el final, claro.

SOCORRO 2

Hola, me llamo Fernando y me acabo de suscribir a vuestra revista. En el número 4, Armando Campos pedía ayuda en su carta SOCORRO, para *Resident Evil*, creo poder ayudarlo.
Los dos libros que tienes contienen en su interior las dos medallas (lobo y águila) que te faltan para seguir avanzando. Sólo tienes que examinarlos con la opción que te da el menú (Usar, Combinar, Examinar) y poner el libro cerrado frente a ti, por la parte donde se ven las hojas y darle al botón de acción. Asimismo, la combinación de las bolas de billar te servirán para abrir una puerta con código que encontrarás poco después en el patio donde está el panal de las abejas que te atacan.



Ahora pido vuestra ayuda, o la de algún lector, porque tengo un problema con *Final Fantasy VII*. En la Batle Square del Gold Saucer, en las batallas donde consigues los puntos para el omnilátigo y la invocación W, no logro activar la batalla final que es necesaria ganar para conseguir el ataque final, indispensable para acabar con el arma que está en el océano (esmeralda).

Es la segunda vez que me paso el juego. He conseguido todos los elementos que están en venta a cambio de puntos en las batallas. He buscado a Dio que es el que se supone que me tiene que dar acceso a la batalla final y no lo encuentro por ninguna parte del Gold Saucer.

He matado a Arma Final, ¿Cuál es el problema? ¿Quizá no se activa con el disco 2? Como veis, las guías que he consultado para que me ayuden a activar dicha pelea no me sirven para nada. Socorro, ¿qué estoy haciendo mal?

Un saludo,
Fernando Pérez Muñoz
(Málaga)

¿Alguien puede echar una mano a Fernando? Nosotros tampoco fuimos capaces de acceder a esta batalla final, lo sentimos...

RICEWIND, AL HABLA

Hola, chicos
Soy Ricewind, de *Discworld II*. Os escribo porque me he quedado atascado.
Tengo un bloque de hielo, lo he usado pero... ¿cuántas veces más lo tengo que utilizar?
¡Ah! Otra cosa, la enana que está en Hollywood quiere algo precioso, bonito, ya le he dado un diamante, pero me pide más, ¿qué le debo dar?
Otra cosa, ¿cuándo me llegará el carnet de socio? Por favor, rápido estoy nerviosísimo.

Vaya, lamentablemente no soportamos *Discworld II* tanto tiempo como tú... ¿Algún alma caritativa que quiera echar una mano a Ricy?

Respecto al carnet de socio, no te preocupes, muy pronto lo tendrás en casa. Lo que pasa es que hemos tenido tal avalancha de cartas que se ha colapsado el departamento de suscripciones, pero ya han llegado refuerzos así que no te preocupes.

MEDIEVIL

Hola, amigos de *PlayStation Max*. Soy otro gran aficionado a PlayStation y quería que me resolvierais una dudilla:
Me han soplado que en el juego *Medievil* se puede hablar en la galería de héroes con la estatua de Daniel Fortesque, su protagonista. Si es así, ¿cómo puedo hacerlo? Por favor, contestadme. Gracias anticipadas y deciros que estoy contento con la revista. Un saludo,

Fernando Bernabeu Batalla
(Mostoles, Madrid)

Parece que alguien tiene un tremendo sentido del humor y te ha gastado una broma. Nos hemos pasado el juego de cabo a rabo mil veces y no hemos podido hablar con ninguna estatua de Fortesque...¿Quién te ha dicho eso?

SOLUCIONES MAX

Cómo te va, *Max*. Sí, soy yo (Tito The Cat), el del dibujo.
Os escribo para resolver algunas dudas de Armando Campos Quero. Antes de empezar con la mini guía, decir que examines los libros que tienes (el rojo y el azul) y si las hojas miran hacia ti, pulsa X: si lo has hecho bien y los libros son los correctos, hallarás en su interior el medallón águila y el lobo; si lo has hecho mal o no sirve, sigue leyendo.

En relación a la piscina (que en realidad es una fuente): la medalla águila la podrás encontrar en una habitación de la «Mansión 1F» (me refiero al mapa), la cual abrirás con la llave de casco. Enciende la lámpara y encontrarás un cargador de la Phyton y un librito que debes examinar... y ya sabes, pulsa X y ¡tachán!, aparecerá el dichoso medallón águila.

En los tenebrosos pasillos de Courtyard B1 (cuidadín con los zombies) tendrás que accionar el mecanismo que hay en la pared con la ayuda de la manivela (sí, la segunda que encontraste): acciónala dos veces para dar lugar a un pasadizo secreto que te llevará hacia una estatua y una baldosa de un tono inusual (un interruptor que se hace pasar por un trozo de piso) otra vez con la ayuda de la manivela (la cual utilizarás en otro mecanismo que hay en la pared) empujarás las estatuas hacia la baldosa y encontrarás otro librito que tendrás que examinar (cuando las hojas del libro miran hacia ti, pulsa X) y ta-ta-ta-cháááán, la medalla de Lobo.
La misteriosa mesa de billar: las bolas de billar junto a los palos representan una hora determinada. Si juegas con Chris (intrépido viciado) marcará las

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

2:15 y si juegas con Jill (pedazo cobarde) las 3:15. Y te preguntarás: ¿para qué sirve todo esto? Todo esto sirve para abrir una puerta que se encuentra más o menos por el avispero. Chris debe introducir el código 2-1-5 y Jill el código 3-1-5.

El generador (no tengo ni remota idea de para que sirve): no logro acordarme para que servía, claro hace un año que me pasé *R.E.*, pero si lo averiguo te aviso, fanático del *survival horror*.

Tito (The Cat) Nsé García
(Las Palmas, Gran Canaria)

Muchas gracias, Tito. Seguro que después de la explicación de Fernando y la tuya, Armando podrá terminar el juego sin problemas.

MAX-CATÁLOGO

Hola, amigos de *PlayStation Max*. Os escribo para preguntaros qué juegos me recomendaríais... de PlayStation, claro. Mis gustos son los rallies y algún juego parecido a *Metal Gear Solid*. Espero que me respondáis. También quería deciros que tengo todos los números de *PlayStation Max*. Por favor, ¿me mandaréis un catálogo con las novedades de PlayStation? Os mando un saludo y gracias por prestar atención. ¡Mandádmelo por favor! Adiós.

Iñaki Lopez Olazabal
(Andoain, Guipúzcoa)

¡Un catálogo! ¿Qué mejor catálogo que *PlayStation Max*? El mejor juego de rallies es *Colin McRae*, aunque tiene mucha más marcha *V-Rally* y más durabilidad *V-Rally 2* (depende de lo que quieras). No obstante, lo mejor sería esperar a ver cómo es *GT2*. En cuanto a los juegos «estilo *Metal*», sólo *Syphon Filter* está a la altura del título de Konami. Habrá que ver *El Mañana Nunca Muere*...

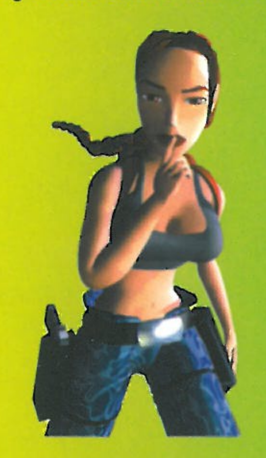


¡OH, SOLID, NUESTRO HÉROE!

Queridos compañeros de la *Max*, nos mola mucho vuestra revista, es una pasada. Somos dos lectores vuestros, tenemos once años y según nuestras madres estamos «colgados» con la PlayStation. Bueno, al grano: nos gustaría que nos dierais trucos para *Colin McRae Rally* y *El Mundo Perdido*.

Por cierto, ahí van un par de preguntas:

1. ¿Cuándo saldrá *Tomb Raider 4*?



2. ¿Saldrá *Metal Gear Solid 2*?

Advertencia: Si no respondéis a nuestra carta nos ofenderemos tanto que le pediremos prestado a Solid Snake el rifle Fa-mas y la Socom con el silenciador e iremos a visitaros y no os tendréis que preocupar de vuestra jubilación... (era broma, no somos tan violentos).

Saludos a todos,
Alvaro Ruiz Rodríguez
(Málaga)
Francisco Jesús Martín Martín
(Málaga)

¡Trucos de *Colin* y *El Mundo Perdido*! ¡Pero si ya ni nos acordamos de ellos, por favor! Sí que tenéis memoria para los juegos... Esta es la sección de cartas, muchachines.

1. Todavía no tenemos confirmada su fecha de lanzamiento. Pero parece que será a finales de este año.

2. Suponemos que sí, pero por ahora el único confirmado es *Metal Gear Solid Integral*, una versión mejorada del *MGS* original.

PARA FANÁTICOS DE LAS CARRERAS

Hola, gente de la *Max*. Primero os quería felicitar por la revista, y segundo que me respondáis a estas preguntas:

1. Tengo un amigo que se quiere poner el chip pirata en la Play y yo, como buen amigo que soy, intento quitarle la idea de la cabeza porque lo más seguro es que se le rompa la consola, como les ha sucedido a otros amigos míos. ¿Podéis decirle los inconvenientes (si tiene) del chip pirata? Ya que a mí no me hace caso...

2. Soy un fan de los juegos de carreras. En realidad, mi sueño sería ser piloto de Formula 1... En fin, a lo que íbamos: tengo once años y mi santo va a ser dentro de dos meses y me van a regalar un juego, ¿qué juego de Formula 1 me recomendáis? Si podéis publicar mi carta el mes que viene os lo agradecería, porque va a ir justito para mi santo.

3. ¿Podéis incluir en la revista una pegatina para la consola de *Metal Gear Solid*? Os estaría muy agradecido. Por favor intentadlo.

4. He inaugurado un club para todos aquellos a los que les gusten los juegos de carreras, y mejor todavía si quieren ser grandes pilotos de Formula 1 (como yo) o pilotos de rallies, pero sobre todo que les gusten los títulos de carreras.
Si os queréis apuntar, escribid a:
P/S Brianso, nº 14, 4º2ª
43206 Reus (Tarragona)

Entre los 6 primeros sortearé un póster de *Driver* o, si lo preferís, un póster del coche de P. Bugauski (1º del rally de Cataluña - España). Ah, por cierto, daré carnets a todos los socios.
Y con la cuarta y última pregunta os digo adiós y muchas gracias por la revista.

ADIÓS,
Anónimo
(Reus, Tarragona)

1. Efectivamente, el chip pirata es una mala idea. Para instalarlo hay que manipular la consola, y al hacerlo se corre el riesgo de desajustar la lente láser. No obstante, aun cuando esté bien instalado, los CD grabados no son tan buenos como los originales, y la grabación no es tan precisa. Dicho de otro modo: la lente de la consola tiene que trabajar mucho más para cargar un CD pirata que uno original, y se estropea antes. Si el chip está mal instalado, con juegos piratas la consola no te durará ni un mes; con el chip bien instalado y con juegos piratas, la consola dura unas tres veces menos que sin manipular. Es una mala idea, aunque todo depende del dinero que tenga tu amigo: si se puede comprar una consola cada dos meses...



2. Tanto el *Formula 1* original como su continuación (*F1'97*) son fabulosos. También es una pasada *Indy 500*. Lo mejor es que elijas *F1 '99*, si sale a tiempo de tu santo; y si no, *F1 '97*, que ya está en Platinum.

3. Molaría, ¿eh? Lo pensaremos...

4. ¡Suerte con el club!

¿CON CUÁL ME QUEDO?

Hola, *Max*, Quería decirte que tu revista es *Max* súper que ninguna y quería felicitarte. Una pregunta: ¿qué juego escojo, *Croc 2* o *Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo*? Taluego.

Adrián Martín Serrano
(Alcalá de Henares, Madrid)

La verdad es que ninguno de los dos es muy bueno... Si ya tienes todos los grandes (los tres *Crash*, *Spyro* y *MediEvil*), *Croc 2* es algo mejor, pero donde esté un *Crash* que se quite todo...

¡Ah! Y gracias por el dibujo, lo tenemos colgado en la pared y es la envidia de toda la redacción.



CLASIFICADOS

Hola, *PlayStation Max*, me llamo Ricardo y es la primera vez que escribo. Compré *PlayStation Max* porque es barata y ahora me encanta. Os calificaría con un lingote de oro. Me encantan los juegos de plataformas y quiero que me ordenéis los siguientes juegos (de mejor a peor): *Spyro The Dragon*, *Rayman*, *Klonoa*, *Croc*, *Croc 2*, *Bugs Bunny: Perdido en el tiempo*, *Ape Escape*, *Bichos*, *Rugrats* y *Gex: Deep Cover Gecko*.

¿Cuándo saldrá PlayStation 2? ¿Y *Spyro The Dragon 2*? ¿Saldrá *Crash Bandicoot 4*? ¿Y *Croc 3*?

Gracias,
Ricardo Aparicio Martínez
(San Fernando, Cádiz)



¡Vaya lista! Vamos a ahorrarte un montón de tiempo: sólo *Spyro* vale la pena de todos los que mencionas. *Gex: Enter the Gecko* es mejor que *Deep Cover Gecko*, pronto saldrá *Rayman 2* (que será precioso) y se te han olvidado los tres *Crash* (cualquiera de los tres es mejor que todos los de tu lista juntos).

En cuanto a las preguntas: la PSX 2 más o menos a principios del 2000 ; *Spyro 2* saldrá en noviembre; para *Crash 4* no hay fecha confirmada; y de *Croc 3* no hemos oído hablar siquiera.

EL GENIO LOCO (MÁS LOCO QUE NUNCA)

Saludos, *Max*. Tengo todos vuestros números y estoy suscrito a la revista, pero todavía no he recibido el pin y los regalitos, ¿pero qué pasa?

Antes de nada quiero comentaros algo, y no es peloteo. He leído en alguna revista tachar a ésta y otras publicaciones como malas, y tengo que decir que para ser objetivo hay que leer varias revistas y no quedarse sólo con la opinión de una. Y además, antes de criticar hay que pensar en el trabajo que hay detrás. La revista no se escribe sola de la noche a la mañana.

Bien, dicho esto, os quería hacer algunas preguntillas y daros algunas opiniones. Ahí van:

1. Me gusta la sección de trucos, ponéis un porrón de ellos, pero me parece que se han repetido bastante en los 4 números. ¡Renovar o morir!

2. Las guías se podrían hacer un poco más largas y detalladas.

3. Me parecen muy buenas las secciones Platinum, En el Punto de Mira y los concursos, entre otras. Seguid así.

4. ¿Tal vez «trucos a la carta»? (Ya sé que no es original)

5. ¿Existe algún truco para conseguir el carnet A Internacional, aparte de ganar las pruebas y grabar de otra tarjeta, en *GT*?

6. Me gustaría cartearme con gente. Tengo varias ideas en el tintero, pero necesito vuestra ayuda, ¿qué me decís?

Gracias, por vuestra atención,
Rafael García Fernández,
(Málaga)

¿Quién se ha metido con nosotros? ¿Han mencionado el nombre de nuestra revista? ¡Qué partida de inútiles! En fin, no te preocupes. Cada uno tiene lo que se merece... Aunque si todavía tienen un lector, tienen más de lo que se merecen, je, je.

1. Recibido. De todos modos, hemos pretendido hacer una especie de «enciclopedia de trucos», una recopilación de trucos de los títulos más interesantes ordenados alfabéticamente. No es, sin embargo, una lista inamovible y vamos incluyendo trucos de los nuevos títulos que se lanzan para PlayStation, pero sin eliminar, en la medida de lo posible, los anteriores. ¿No te parece práctico? ¡Todos los trucos para los mejores juegos ordenados alfabéticamente!



2. ¡Entonces no nos quedaría espacio para analizar juegos, tronco!

3. ¿Qué tal nuestra sección de Pasatiempos de este mes? Si os mola, seguiremos con ella.

4. Tal vez...

5. Sí: tener mucha, mucha, mucha paciencia.

6. ¿Con qué gente? ¿Qué clase de ideas? ¿Qué quieres que te digamos nosotros? Pon tu dirección en tu próxima carta y especifica qué gente quieres que te escriba. Para eso estamos nosotros aquí, hombre, para que os conozcáis y nos hagáis la pelota en masa.



BUZÓN MAX PERSONAJES

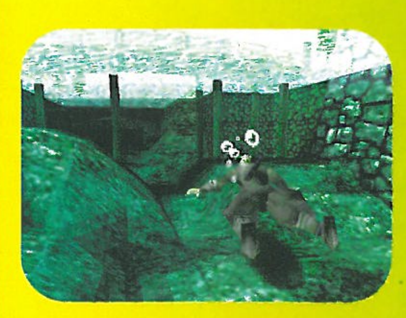
TUS PERSONAJES FAVORITOS TAMBIÉN ESCRIBEN A *PLAYSTATION MAX*

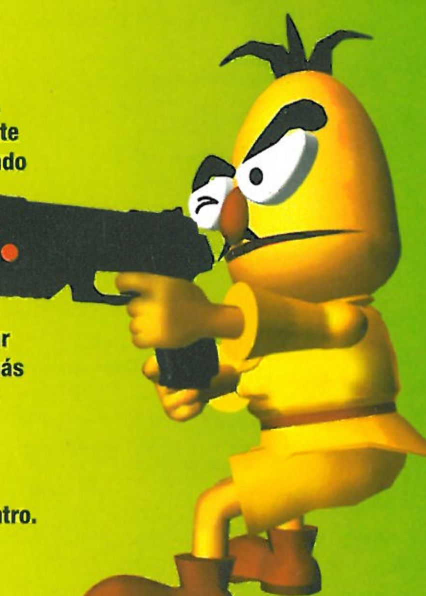
DE INCÓGNITO

Hola, qué tal. Soy el de siempre, Rikimaru. Escribo porque la gente de *PlayStation Max* me ha contado que tengo un montón de fans que esperan ansiosos mis cartas cada mes. Me gustaría que comprendierais que para mí es un verdadero problema enviar una carta cada mes: el buzón más cercano a mi casa está justo en medio de una plaza, y como siempre voy de incógnito, me resulta complicado acercarme hasta él para echar el sobre dentro.

Además, mi juego está un poco pasado de moda y me da corte escribir todos los meses, debéis entender que tarde o temprano os tendré que abandonar... Hasta *Tenchu 2*, amigos. Si algún día llega... ¡No me hagáis llorar, que se me meten las lágrimas en las cicatrices y los gritos de dolor podrían delatar mi presencia!

¿Qué es eso de despedirse tan pronto? No, machote, no. Mientras los lectores de *PlayStation Max* quieran cartas tuyas, escribirás. Recuerda que eres un producto de nuestra invención, y nosotros decidimos cuántas cartas tuyas queremos inventar, ¿de acuerdo? Ya te estás animando para contarnos algo divertido el mes que viene, venga.





¡PANG, PUNG, PLING!

—¡Hola, qué pasa!
—¡Hola, chicos!
—Somos Don...
—...y Dan, de *Point Blank*...
—...2. Hemos vuelto para desenfundar...
—...las GunCon de una vez por todas.
—¿Alguien se atreve a retarnos?
—Somos los más rápidos...
—..., los más divertidos y los más guais del Oeste...
—..., bueno, o de Japón, da igual.
—Sí, da igual, el caso es que somos los más rápidos.
—¡Somos aún más rápidos disparando que hablando!
—¡Sí!
—¿Yo soy Dan o Don?
—Dan.
—¿Qué dan?
—Pósters, pegatinas, trucos...
—¿Quién, Don?
—*PlayStation Max*, hombre.
—Vale, Dan.
—No, Don.
—¿Qué Don? ¿Simón?
—No, Dan. Yo soy Don.
—¿Y dón-de está Dan?
—Tú eres Dan.
—¿Pretendes engañarme?
—No, Dan.
—¿Qué no dan? ¡Pero si has dicho que daban un montón de cosas!
—Y las dan, Dan, pero tú eres Dan y yo soy Don.
—Me has hecho un lío, Dan-Don, pero que sepas que don-de las dan las don...

Dan y Don (*Point Blank 2*).

¡Hey, chicos, tranquilos! ¿Qué más da quién sea Dan y quién Don, si siempre vais juntos? Bueno, mientras no solucionéis la discusión a tiros...

¡Hola, gente guapa!
Cómo os va, qué pasa.
Soy Chop-Chop Master
y aquí tenéis otra carta.

Me ha dicho un pajarito
Que estrenáis nueva sección,
que se llama *Pasatiempos*
y que mola un montón.

Me alegro por vosotros,
aunque quiero preguntaros
unas cuantas cosas
que me tienen mosqueado:

Uno,
a ver,
quiero saber por qué
tiene poca puntuación el juego
***Ape Escape*.**

Dos,
***Shaolin*,**
Me han hablado de él.
Dicen que mola un montón
y quiero que lo confirméis.

Tres,
estoy harto
de ser un secundario.
Quiero un juego propio
porque ya me estoy cansando.
Todo el mundo sabe
que yo soy la estrella.
Estoy harto de Parappa
y de la Lammy esa.

Adiós, gente guapa,
hasta el próximo mes.
Si no me contestáis
juro que me vengaré.
Saludos a los chicos
que lean esta canción.
¡Rapeadla en el cole
y molaréis un montón!

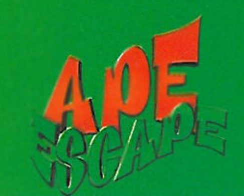


¡Hey, tío, cómo mola tu canción! Seguro que un montón de gente se la aprende de memoria.

1. *Ape Escape* ha tenido mucho éxito en Japón, ya lo sabemos, pero reconoce que es una birria de juego, hombre... Horas y horas corriendo detrás de tres monos para después tener que hacer lo mismo en el siguiente nivel... ¡Es insoportable! En Inglaterra también ha molado mucho *Ape Escape*, pero en nuestro país la gente quiere divertirse cuando compra un juego, no sudar y sufrir hasta la muerte. Eres japonés, no puedes entender por qué es malo aburrirse durante horas y horas...

2. Tienes una Preview completa en la página 14 de este mismo número. Como ves, no todos los personajes de videojuego aprenden artes marciales en tu escuela. Y éstos no lo hacen nada mal, créenos, aunque seguro que lo harían mejor si tú les hubieses enseñado...

3. ¡Eh, tienes razón! ¡Sería una pasada un juego protagonizado sólo por ti! A ver si convencemos a la gente de Sony Japón...





Alguien tiene que ganar la carrera y salvar la galaxia

¿TE APUNTAS?

Empieza por comprar



La revista de la nueva generación

Nº 6, ya en tu quiosco...

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

¿Te atreves con un salto mortal?

Si tus padres no te dejan improvisar un *Halfpipe* en el comedor de casa, no te preocupes, pronto llegará *Tony Hawk*, el nuevo título de *skateboarding* que está revolucionando PlayStation. El mes que viene te ofreceremos un completo análisis.

ANÁLISIS

ESTO ES FÚTBOL

FORMULA 1 '99

SHAO LIN

40 WINKS

RE-VOLT

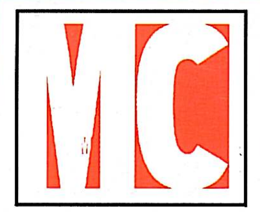
Trucos de los mejores juegos.

Y MUCHOS MÁS.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Los últimos lanzamientos en la gama Platinum
El Club Max • Buzón Max
Los Favoritos de Max
Y un montón de sorpresas cada mes.





LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?
Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____



Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

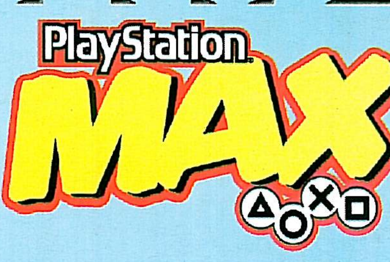
Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine · PlayStation Básico · TOP JUEGOS



PlayStation Power

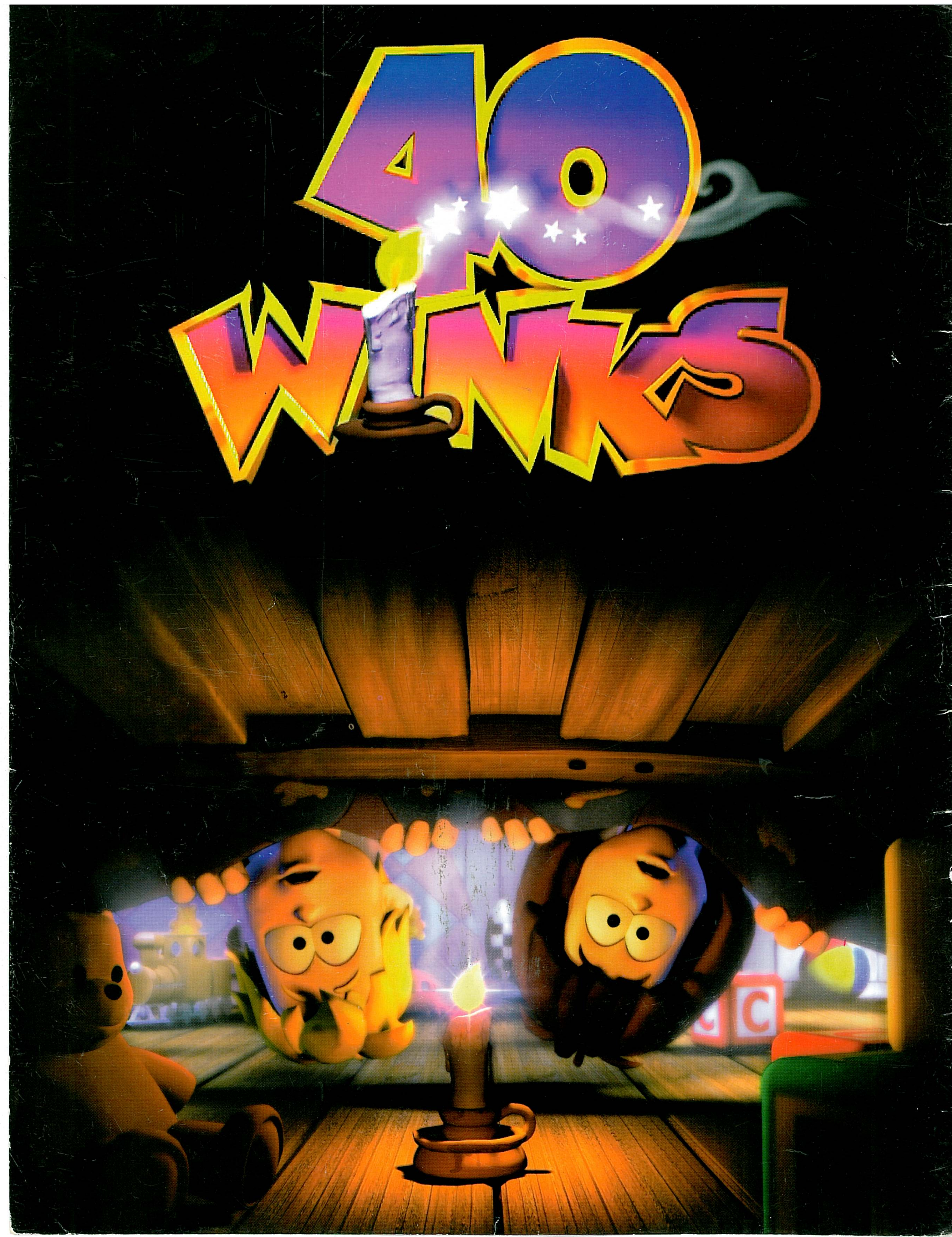


PC FORMAT · PSM · 64

Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71


40 WINKS